SURVIVE THE JUNGLE, EAT THE SNAKE

丛林生存手册

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 3

SNAKE EATER

游戏光环 Gamehalo 诚意奉献

DVD



全程攻略

达人玩家ENDLESS精彩表演

光盘袋粘贴处

丛林生存指南

（以下文字摘自由美军陆军司令部编写的《美军生存手册》）

● 在严酷的丛林环境下，你可能会遇到的沉重压力包括：恐惧、焦虑、疼痛、受伤、疾病、严寒、酷热、干渴、饥饿、疲劳、失眠、孤独。

● 你会遇到的最大的两个危险——对舒适的渴望和消极的态度。你必须认识到这两个危险都体现了一种态度——这种态度希望较少的抵抗，否定了你克服压力的努力和愿望，使你只关心眼前的利益，而忽视了通盘的求生大计。要克服第一个危险——对舒适的渴望——你需要改变对舒适的看法。改变的秘诀在于以下推理：将你现在的不舒适和如果被抓获将要面临的不舒适进行比较，现在的不舒适只是暂时的，而作为一个阶下囚，你的不舒适可能会无限期地持续下去，而且程度更甚。了解了你对不舒适的忍受程度以及你对舒适的需求会帮助你继续前进。舒适并非生命不可或缺的！要避免第二个危险——消极的态度——你需要知道消极的态度会带来什么后果。一些生理状态会导致消极情绪的产生，例如长时间暴露于寒冷的天气中引起的筋疲力尽，体液过多的流失（脱水），极度的疲劳，虚弱，还有疾病，这些都可能会使你产生消极的情绪。你可以通过适当的计划和合理的决定避免这些情况的发生。

● 疼痛是你的肢体语言，它告诉你受伤了。疼痛本身是没有害的，但是它确实让你感到不舒服。如果你的思想集中在其他事情上，你可能觉察不到疼痛，但是一旦你被疼痛的感觉攫住，它很可能会彻底击垮你，削弱你求生的意志。但是如果你能做到以下几点，你就可以忍受疼痛—— 1.了解它的起因和性质；2.把它当作可以忍受的东西；3.专注于你需要做的事情上；4.为你忍受疼痛的本领自豪。

● 在求生困境中，你只能依靠自己保持健康，换句话说，你必须知道如何预防疾病，怎样防止受伤。保持健康的四个关键因素在于：充足的水和食物；保持良好的个人卫生；充分的休息；接种最新疫苗。

1 充足的水：如果体液流失后没有足够的补充就会造成脱水。脱水会降低你的工作效率，即使连最简单的任务也无法完成。如果你受伤了，脱水还会增加你严重休克的可能性。不要等到口渴的时候再去喝水，要定时补充水分以防止脱水。要治疗脱水很简单，就是补充身体失去的水分。要饮用任何能找到的可饮用液体：水、果汁、软饮料、茶等等。警告：在任何情况下都不要喝海水和尿液，尽管它们可以暂时止渴，但是实际上会造成更多的水分流失，导致脱水，喝多了还会导致死亡。

2 食物：尽管没有食物你依然可以存活几天，但是你还是需要足够的食物量来保持健康。没有足够的食物补充，你的精神状况和生理状况都会迅速恶化，最后变得虚弱无力。食物补充人体燃烧物质后消耗掉的能量，提供维生素、矿物质、盐等人体健康所必需的物质，而且更重要的是，它能帮助提高士气。在困境中，找到的食物可能很难看，很难闻，简直让人没有胃口。但是，只要是能吃的，都必须吃下去。

3 保持良好的个人卫生：以下略去数万字。

4 接种最新疫苗：执行任务前，要确保你已经接种了最新的疫苗。

● 作为一个士兵，应该保管好自己的工具和武器，使之在需要时能够发挥最大的作用。尤其是刀，要保持锋利状态。在生存困境中，刀是最有用的工具之一。武器的主要用途是狩猎。一件野外应急的武器不仅能帮你却敌，还能扩大你的防御范围，同时也能给你带来安全感。

Relive to Survive

《MGS3》发售纪念 （注：全文系作者于《MGS3》 发售前完成）

文：0479

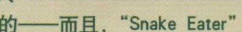
我们必须把火炬传递下去，
让我们的后代借助它的光阅读这一页凌乱而令人感伤的历史。
在这个数字化的时代，我们有无数魔术般不可思议的手段去做到这一点。
建设美好的未来与保存鲜活的过去，本是同一件事。
——Solid Snake，《MGS2》

《MGS2》制作完成时，小岛秀夫曾表示过：“《MGS》系列”一定会有续作，但到那时，自己也许只会做些初期的企划工作，余下的都交给新人们去处理。事实证明，他食言了——但对全球的MGSer来说，这是一个好消息。

2003年5月6日，Konami官方网站更新了首页。画面上显示“Hungry for some Snake?（馋蛇了吗？）”，文字上方呈现出一条盘绕的蛇的形象，蛇身由一幅地图构成，同时网站上开始了神秘的倒计时。根据地图下方部分可见的里海，国内外的玩家先后判定地图上显示的是俄罗斯一带。由于《MGS 孪蛇》（GC）一早已经公布，于是人们纷纷猜测Konami此举是为《MGS3》进行宣传。根据倒计时指向的日子推算，《MGS3》极有可能在不久之后的E3展上首次与世人见面。

Hungry for Some Snake?

2003年5月9日，互联网上出现了一段很短的《MGS3》预告片段。伴随着熟悉而激动人心的系列主题旋律，人们看到Snake在丛林中吃着一条蛇，以及在瀑布等野外场景与敌人激战的视频。这段视频中显示《MGS3》的副标题为“Snake Eater（食蛇者）”，而不是先前传闻中的“The Patriot（爱国者）”。然而，这段视频的来源却是个谜，据说是一个讲德语的“Deep Throat”把它上传到某不知名的中国服务器上的。部分玩家对这段预告片的真实性表示怀疑，认为这很可能只是个同人作品，因为他们觉得人物建模以及游戏的主题旋律都是直接从《MGS2》中照搬过来的——而且，“Snake Eater”这一副标题也显得有些直白而且愚蠢。



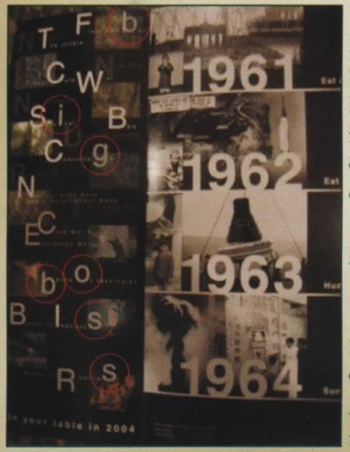
（注：Deep Throat，美国历史上有名的告密者，水门事件就是被他所揭露）

2003年5月13日，E3 2003在美国加州洛杉矶国际会议中心开幕。SCE的官方人员在E3前的新闻发布会上，正式宣布新一款的《MGS》游戏名为《Metal Gear Solid 3 Snake Eater》，将于2004年内发售，由PS2独占。

E3展会上Konami展出了《MGS3》的第一段正式预告片，我们看到Snake空降在丛林中，与敌人周旋、激战，预告片的高潮部分就是上面提到的同年5月9日网上泄露出的片段。这段预告留给人们最深的印象就是“丛林中的MGS”——前几作都发生在钢筋水泥的人工建筑中的《MGS》，如今要“回到原点”了，这不能不说是系列的一个重大变化。野外环境又引申出“生存”这一主题，预告片中我们能看到Snake在吃鱼和蛇。尽管仍处于开发初期，该预告还是征兆了日后公布的较为重要的一些元素，如在戏谑《横行霸道 罪恶都市》时出现的军用双人摩托，在游戏剧情中也将扮演很重要的角色；再如该预告结尾处的搞笑片段，Snake逼迫敌人透露《MGS3》的发售日期时，使用的就是游戏的重要系统之一、日后的热门话题——CQC（Close Quarter Combat，近身格斗术）。

2003年5月20日，MGS3 的官方网站正式启动。

2003年6月4日，小岛接受了日刊的采访，在对E3预告进行评论的同时，进一步透露了《MGS3》的相关信息。他确认了《MGS3》将发生在20世纪60年代。对此，很多玩家表示不解：发生在过去的《MGS3》怎么解释《MGS2》结尾那么多悬而未决的秘密？奥尔加的孩子怎么样了？寄生在左轮身上的Liquid找到爱国者的所在了吗？爱国者又究竟是什么？……



小岛还指出用E3手册上的小写字母，可以拼出“Big Boss”来。当被问到《MGS3》主人公是否是Solid Snake时，小岛并没有给出明确的答案，却说E3预告结尾处显示了主人公丢了一只眼睛，而自己还特意在那里给了个特写镜头。小岛还暗示“回到原点”与Big Boss有着某种程度的联系，此外《MGS3》不会像《MGS2》那样中途换角色了——自始至终，玩家将只操纵同一个角色。小岛还承诺，当玩家玩到《MGS3》时，一定会有一个类似《MGS2》一样的巨大秘密等着玩家。由于之前有过《MGS2》预告片的教训，这一回玩家们可就要谨慎得多了——于是，《MGS3》的主角问题一直都是他们争论的焦点之一，国内外都是如此，但凡讨论到这个问题，必定是无休无止。

2003年6月11日，一则新消息传出——《MGS3》中将取消系列前几作中十分重要的地形雷达系统。对此，国外有网站评论说：“《MGS》里没有了雷达，就好像《街霸》里没有了波动拳一样。”消息指出，取消地形雷达系统的目的是为了增加潜入时的紧张感。部分玩家对此持肯定态度，认为此举将令游戏更具挑战性；另有部分玩家担心游戏难度将在一定程度上升高。

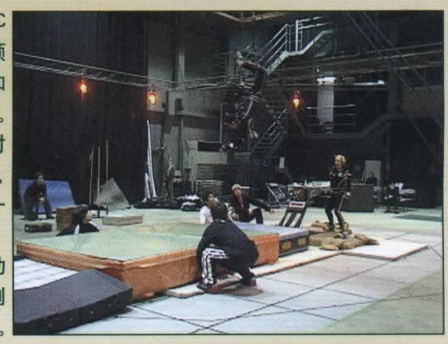


2003年8月27日，ECTS 2003（欧洲计算机商贸展示会）在英国伦敦开幕。与同年E3展时仅相隔三个半月，Konami在会上出人意料地展示了《MGS3》全新的预告片。在这段新预告片的开始，我们第一次听到了由日比野则彦作曲、Cynthia Harrell演唱的《MGS3》主题曲“Snake Eater（食蛇者）”。虽说距上次展示时隔不久，但观众还是感受到了游戏的进化——Snake的人物建模已经和E3预告中的不同了（求生匕首的刀鞘由正变斜），丛林的地面也不再是光秃秃的一片，植被的种类和数量都更加繁多了。Snake手持火把出现在岩洞内，以及Snake中了陷阱被倒挂在树上的两个场景，都是在先前的预告中没有再出现过的。预告的高潮部分，在带有浓厚007曲风的主题曲“Snake Eater”的伴奏下，背景上的迷彩色块变幻迷离，Snake不断用近身格斗术制服敌人。玩家在看过这一段后普遍产生一个疑问，那就是“在正式游戏中，我们是否能做出这样的动作？这样细致的动作，又该如何操作？”在预告结尾处的恶搞片段中，Snake头戴鳄鱼帽从水中站起，《MGS3》的重要恶搞道具首次登场了。

2003年9月26日，TGS 2003在日本东京幕张展览馆开幕。Konami送展的《MGS3》预告片仍然是ECTS 2003上展出的版本。虽然有些令人失望，不过考虑到只隔一个月的时间就推出新的预告片似乎也不太现实。而且会后Konami终于在其官方网站上放出了该预告的正式下载版本。

2004年3月17日，欧洲网站上出现了由《MGS3》配音演员泄露的游戏主要角色及次要角色的人物简介，对游戏剧情构成了巨大的泄露。对此，部分玩家持严重怀疑态度，因为“泄露资料”中对敌方Boss的奇异代号以及夸张“超能力”的描述实在是令人不敢相信。

2004年3月31日，欧洲Konami透露了将在《MGS3》中登场的CQC系统（Close Quarter Combat：近身格斗术）的部分信息。由游戏军事顾问毛利元贞负责的CQC系统，将在系列前几作以武器战为主的基础上，加入徒手格斗的新元素，并且战斗过程与以前的简单拳脚攻击也完全不同。CQC系统采用了大量实战中的重要近战动作和技巧，玩家可以借此同时对付多个敌人。Snake在没有装备武器，或只装备了匕首或手枪进行格斗时，CQC系统将自动生效。若结合迷彩系统共同使用，玩家就能够在不开一枪、不被发现的情况下解决掉场景内巡逻的大量敌人。



为了确保CQC动作的自然流畅，小岛组的其他成员引入了全新的动作捕捉系统和技术。其中的一个重要创新之处，是启用了之前用于电影制作的蹦床及气压控制手段，这样就能精确地再现“伤及无辜”的爆炸效果。

2004年4月9日，Konami在其官方网站上放出了一段特殊的预告片，名为“迷彩”。该预告主要讲解了《MGS3》的重要系统之一——“迷彩伪装系统”是如何运作的：Snake的身姿、面部油彩和迷彩服与环境的搭配等将影响“迷彩伪装指数”。在预告结尾处还是少不了恶搞片段，Snake头戴鳄鱼帽从一截空心圆木中探出头来，把一名敌兵吓得魂飞魄散。

2004年5月12日，E3 2004在美国加州洛杉矶国际会议中心开幕。会上Konami展示了首次带有剧情成分的《MGS3》预告片，小岛的剪辑功力再次显露无疑，该预告的整体节奏，以及操作与剧情两部分的比例分配都恰到好处。在该预告的开端部分，我们看到了Snake比较完整的HALO跳（高跳低开式跳伞），也终于知道了“Snake Eater”是一次行动的代号。在随后的实际操作演示部分，除了对迷彩系统、CQC系统和鳄鱼帽的深入运用外，该预告还展示了Snake使用机关炮、火箭推进榴弹发射器等重型武器与众多敌人和敌机展开激烈战斗的场面，使用火焰喷射器的敌军的出现也令人们眼前一亮。

马刺、转枪、反弹的子弹、一句“山猫从不会放走它的猎物”，以及预告尾声处手中的左轮——这些会令你想到谁呢？没错，相信所有《MGS》玩家看到这里都会有相同的疑问：这位年轻的俄国少年是不是就是前几作中的大奸角左轮山猫呢？

伴着每次响起都会激动人心的《MGS》主题旋律，The Boss、Sokolov、Ocelot、Volgin、EVA等3代的主要角色悉数登场。在该预告中，玩家也首次看到了《MGS3》中的Metal Gear。

预告结尾处的搞笑片段中，Volgin走向一名酷似雷电的年轻军官，两度“偷桃”。小岛在会后说，自己是想戏谑地模仿一下《MGS2》中总统对雷电做过的同样举动，没想到并没有收到预期效果（很多观众看后只觉得尴尬，并不觉得可乐）——小岛承认自己这次“耍砸了”，不过他还说这段情节将在游戏故事里起相当重要的作用。而这名酷似雷电的年轻军官也成了《MGS3》中最神秘的一位角色，他的相关信息是所有登场人物里透露得最少的。

会上，Konami还展出了由好莱坞著名片头制作人凯尔・库珀（《七宗罪》、《碟中谍》、《蜘蛛侠》、《忠奸人》、《MGS2》）制作的《MGS3》游戏片头。片头中，寒气逼人的蛇骨在四处游走。据说完成版的片头将很好的表达《MGS》以及《MGS3》的主题，并且可以高度互动。



该预告是以本文开篇Solid Snake在《MGS2》结尾时对雷电的一番话语开始的，再加上Snake跳伞时画面上从2009（《MGS2》结束时的年份）倒数到1964，以及单人飞行器的出现，都令Solid Snake的Fans再度提出《MGS3》的剧情很可能接续2代的结尾，或者是Snake以某种方式（时间机器或VR模拟）回到过去执行任务。可预告尾声处戴眼罩的Snake又是“Big Boss主角论”支持者的有力证据。于是，“主角之战”非但没有停止，反而愈演愈烈。

同日，Konami 面向全球玩家展开了《MGS3》的迷彩征集活动，活动截止日期为6月30日。经过小岛及相关设计人员的审核，最终获胜的3位玩家的姓名将出现在游戏片尾的制作人员名单中，其获奖设计方案将在网上提供给PS2 玩家下载，获奖结果将在同年TGS展上公布。无法抵挡让Snake穿上自己设计的迷彩的诱惑，我国玩家也积极的参与到这次活动中来，他们设计出了唐装、龙袍等极具中国民族特色的迷彩样式。

2004年5月14日，E3 2004展的最后一天，有消息称2名19～20岁的男性青年偷走了《MGS3》的试玩碟片。据称，这2名青年弄碎了Konami展区试玩台的玻璃，强行退出了PS2中的《MGS3》试玩碟片并夺路而逃。对此，SCE、Konami或洛杉矶国际会议中心都拒绝发表评论。不过确有玩家宣称，当日看到有一个《MGS3》试玩台的电视屏幕上显示"没有碟片"，而当一名SCE展区的工作人员过来按下碟仓键后，机器中确实没有碟片，随后大批保安人员赶来了现场。

2004年7月1日，Konami在其官方网站上宣布：《MGS3》的迷彩征集活动正式结束，获奖者名单及其作品将在同年TGS展上公布。

2004年8月19日，GC 2004在德国莱比锡开幕。一如去年的ECTS 2003，Konami展出了全新的MGS3 预告片。

这是《MGS3》众多预告片中第一个全部由过场动画构成的，第一个英文配音的，惟一一个结尾处没有恶搞片段的预告。片尾的"暗语是……'谁是爱国者？' 回答'La-Li-Lu-Le-Lo'"令对2代结尾并没有清楚解释"爱国者"真相而耿耿于怀的玩家，有了在《MGS3》中得到最终解释的一线希望。该预告开始处最抢眼的就是全新的Snake跳伞动画，部分玩家认为是Konami重制了这一部分，另外一些玩家又为Solid Snake的登场找到了新的"证据"，主角争论再次展开。通过预告，玩家也终于得知《MGS3》中的Metal Gear 名为Shagohod。从该预告中，我们还能够发现《MGS3》的过场动画比前作中多了很多动作、追逐、爆炸等大魄力场面。

预告放映结束后，小岛秀夫和Konami国际事务部经理斯科特·道夫利用电子幻灯片详细阐述了《MGS3》的制作理念及游戏系统，以及诸如"Live in Treatment（治疗以生存）"等关键词的具体含义。会上，小岛首次公布了《MGS3》 的"自我治疗"系统。

2004年8月25日，《MGS3》获得GC 2004 展"最佳PS2游戏大奖"。《MGS3》的获奖原因是其前所未有的新鲜创意和设计，尤其是在其原有电影风格基础上，营造的一套可以令玩家体会野外生存的真实生态系统。

2004年9月1日，日刊透露《MGS3》日版的发行日期敲定在同年12月16日。

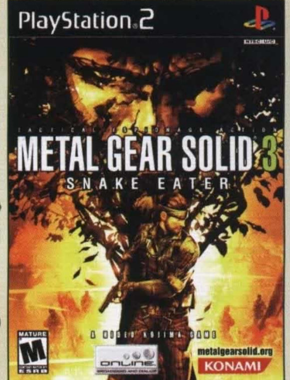
2004年9月24日，TGS 2004在日本东京幕张展览馆开幕。会上，Konami展示了《MGS3》美版发售前的最后一个预告片，也是最精彩的一个预告片。

该预告中最抢眼的，就要数初次登场的眼镜蛇部队五大Boss了：The Pain、The Fury、The Fear、The sorrow和The End。这就再次加强了早先"泄露资料"的正确性。不过部分玩家对能力夸张的五大Boss并不抱有什么好感，认为有些过火了。

这次预告结尾的恶搞片段算是最令人惊喜的——《MGS3》中将收录Snake VS. Monkey的小游戏，Snake需要在丛林中抓到指定数量的比波猴。而作为回应，Snake也将客串登场《捉猴啦！3》。

会上，Konami公布了"迷彩征集活动"的获胜作品，分别是：动物斑纹迷彩、香蕉迷彩、便便迷彩和木乃伊迷彩。

2004年9月末，北美《PS官方杂志》11月号（总第86期）出版，附赠的DVD光盘中收录了《MGS3》的试玩版，玩家们的夙愿终于得偿。



2004年10月6日，网上已有确切消息指出：《MGS3》美版将于11月17日发行，比日版早了近一个月。

2004年10月27日，《MGS3》荣获第8届CESA游戏大奖颁发的"未来游戏奖"。《MGS3》已经是连续第2年获得这个奖项了，在上一年度的第7届CESA游戏大奖中，《MGS3》同样获得过这一殊荣。

2004年11月17日，随着国内外各《MGS》同人站点的倒计时都整齐划一地显示为"0天"，《MGS3》正式发售了。

时间就是这么奇妙的一样东西：你向前眺望时，它显得那么遥不可及；回头顾盼时，它又逝去得这样匆匆，而且一去不返。

就让我们审视过去的，珍惜逝去的，把握现在的，创造未来的。

This is Snake, kept you waiting, huh?



小岛秀夫访谈

与称为「时代」的幻影战斗

我想创造一个在大自然中
充满着拿性命做交易的
这样一个充满矛盾的世界

——在《潜龙谍影3 食蛇者》(以下简称《MGS3》)这款游戏中，生存是其主题之一。那么为什么要将这个要素作为主题之一呢？

小岛秀夫（以下简称小岛）：在制作这款游戏的时候，我们与毛利先生（毛利元贞，日本著名军事学家）(注1)的小队一起到相模湖边的山里去训练了一段日子，我们与军人一样，背了相同的装备，在那里过了两天一夜，之后我就决定将那种紧张感纳入到游戏中去。虽然在大自然中是人与人之间的战斗，但稍微只要向旁边看一下，就会发现你的身边有着各种各样的生物。当你手持机枪、屏住呼吸在草丛中潜行时，你会看到在草丛中有青蛙在那里跳跃；在战斗时，你还会听到鸟在鸣叫、虫子扇动翅膀发出的沙沙声……在森林里，在这个充满生命的大自然的空间里，但你却是要夺取敌人的生命，我就是想表现出这样一种矛盾的感觉——这种生死一线的感觉。说起来在大自然中"生存"这是个奇怪的说法啊，因为在产生生命的大自然中，生物是不应该那么容易死的，死的只是那些手持枪械的人类而已。其实本来就是这样，为了活下去，就必须吞噬其他生命。

——以充满生命感的丛林为战场，这样就有做游戏的可能性了啊。

小岛：在做MSX2的《Metal Gear》(注2)的时候，我就想以丛林作为游戏舞台了。本来潜入任务就不应该是立即从目的地附近开始，而是从距离目的地数百公里的地方开始，应该就是徒步穿过丛林而到达目的地。而首先要表现的，就是在丛林中的生存部分。而且这次与《MGS》的阿拉斯加、《MGS2》的纽约（注3）不同，是属于非法进入另一个国家。必须要隐藏身分，在不留痕迹地完成任务之后回国，而回去的时候也没有什么直升飞机这样的交通工具。这次的游戏中，即使完成了任务，但还是会在苏联的领土内，所以一定要平安回去。

——很多游戏都是打倒最终的敌人之后，战斗的地方开始爆炸，这时也没其他敌人。但这款游戏却是即使返回，也必须杀出一条血路？

小岛：正是如此。事实上回去的道路才是最艰险的"生存之路"，这也是许多冒险小说最精妙的地方所在。回到日常的生活中，这才是任务。如果只是潜入就结束了，那跟恐怖分子的自爆行为没什么区别。而真正的所谓任务，就是应该在成功之后平安返回。就像游戏玩家沉浸于假想空间，之后回到了现实生活中一样，Snake也回到了现实生活。

——看来是以冒险小说中的冷酷文学（hard boiled，第一次世界大战后美国文学中出现的一种创作态度，以简洁的文体来描写现实的冷酷以及压抑的情绪，海明威初期的短篇小说就是其代表作品；具有感情压抑的主人公的侦探小说的一种类型）世界为中心题材的啊。

小岛：我是非常喜欢冷酷文学的冒险小说，这些小说中的角色也会受伤，也会生病，但即便如此他们还是凭借自己的坚强意志力向前进。只要睡一晚，洗一个热水澡，喝一杯咖啡，就会又变得有精神，所以我想通过游戏来表达这种无止尽的坚强精神力。

这次《MGS3》中Snake受到攻击是会受伤的，比如子弹会留在身体中，也会发生骨折的情况。虽然可以通过吃东西和时间流逝来恢复，但也有自己缝合伤口、将子弹从身体里拔出来之类的治疗方法。如果身体上有伤，但又不治疗的话，那么全身都会看到伤痕。不过如果及时治疗，及时处理就会快些治好并恢复体力，这就是游戏中的"治疗系统"。

——在森林中自己切开自己的身体，忍住疼痛进行治疗。在没有麻醉的情况下为了救自己的命，就不得不切开自己的身体。可以说这是一款忍耐疼痛的游戏。

小岛：玩家会与游戏中的人物有种一体感。在表现治疗的情景时游戏视角会放大，给得比较近，那个画面就像是反映自己一样。看到满身是血的Snake，再想想自己的样子，不禁会发出"酷毙了"的感叹以及沉浸在这种被虐的情景之中。

——在以往的《MGS》中，像这种采用生存视角的画面是没有的吧？

译：邪魔天使

小岛：是的，因为之前会出现拖慢的现象，所以没有采用，但这一次由于"玩家与Snake是一体的"，所以进行了这个尝试。这次Snake会被殴打，会被拷问，总之很惨就是了。如果用生存视角来看他的话会让你也觉得很痛的（注4）。但是，自己的信念是不会改变的，自己的思想是不会扭曲的，这就是冷酷文学。

——看来这个生存视角是自己操纵来看Snake，是一个将玩家自己的情感带入到游戏中的系统啊。

小岛：然后就是当你存档退出游戏后，下次再玩的时候你会发现Snake的体力已经恢复了。这是因为计算了结束和再开的时间，比如你前一天存好了档，第二天从公司回来后打开游戏，会发现Snake已经恢复元气了。甚至在上班的时候也会想"Snake到底恢复了没有呢"，就好像自己与Snake已经成为了一体。

——也就是说在没玩游戏的时候，Snake在休息。

小岛：所以在存档之前给Snake吃点药或是给他吃点食物，这样就恢复得更快了。

——哦！这简直就是和Snake合而为一了嘛。

小岛：当Snake的肚子饿的时候，肚子也会发出咕咕的叫声，不可思议的是，这时玩家也会觉得自己的肚子饿了呢，就像看到有人打哈欠自己也想打一样。（笑）

——说到生存，这次"食蛇者"这个副标题有什么含义呢？

小岛："食蛇者"这个名字有很多含义。你知道，在《MGS》之后出现了很多潜入游戏，为了击败它们，在《MGS2》里出现了像Metal Gear RAY这样具有象征性意义的东西。而这次的《MGS3》则是吃自己的本家。另外，特种部队绿色贝蕾帽也是有喻意的，就是将看起来像陆军或野蛮的家伙说成是食蛇者。

——作为游戏，将丛林作为游戏舞台是很少见的啊。

小岛：在前两作里面，游戏舞台都是一些人工建筑，从PS到性能更高的PS2，由于游戏主机的改变，我也就描绘了不同的世界。但你要知道，《MGS3》和《MGS2》都是在PS2平台上开发的，画面从本质上讲不会有太大的变化，所以我们就认为要在自然环境上有所变化。

——表现自然环境对于游戏画面而言是件很难的事吧？

小岛：画面描绘很难，让起伏的地形和所有植物都有判定这也很难（注5）。还有不仅是背景，那些动植物也要非动起来不可。

——也就是说向制作难度挑战吧？这很符合"小岛组"的挑战精神啊。

潜入这个现实与谎言混杂在一起的世界

——游戏中贞节行动（注8）发生在采利诺亚斯克，这个地方是虚构的吗？

小岛：采利诺亚斯克这个地方是虚构的，是我查了俄语之后想出来的一个地方（注6）。有的游戏第一关是水，第二关是岩浆地带，变化是千奇百怪，但潜入森林却完全不是这样。一旦潜入进一片森林，从头到尾都会在森林中。而森林中动植物丰富，还会看到钟乳洞、湖泊之类的地方。我就创造了这么一个非常符合游戏的虚构空间。

——在《MGS3》里，这种现实与虚构相结合是非常精妙的啊，比如"历史上第一次HALO跳伞"这句话，在现实的历史上这句话是在很久之后才提出来的吧？在《MGS3》里发生的故事没有记载入历史吧？而且所有的一切都是虚构的吗？

小岛：谎言以及看上去太真实的东西在游戏中都会看到，比如CQC（近身格斗）的话现代当然是最强的，一般人都不会很清楚，就算是军事迷也不一定搞得明白，只有那些职业军人才知道是怎么回事，像这样的东西在游戏中会有很多。我想把开始画面时解说做成电视发表的方式（注7），不这样的话肯定有人是不会清楚的。

——战斗机以及武装做得跟现代一样吗？

小岛：在我们组（小岛组）里面有很多"很烦"的家伙，当然，都是一些在军事方面很多嘴的家伙。再加上有毛利先生监修，所以是忠实于现实的。

——小岛先生你们应该有军事确认小组吧？

小岛：事实上"《MGS》系列"的FANS里有许多都是军人，有些去过阿富汗，有的当过伞兵，其中有几个还跟我有书信上的交流，而且我还听说他们在前线也在玩《MGS》呢。他们来见我的时候还对我敬礼，还说"我们非常喜欢《MGS》"，搞得我都不知道该怎么办。（笑）

——但是虽说游戏是虚构的，但是游戏中有诸如古巴危机之类现实中存在的事件啊。

小岛：古巴危机，肯尼迪刺杀……最重要的关键词就是古巴危机了（注9）。贞节行动不过是开场，但与后面的游戏本篇却有极大的关系。古巴危机的时候，肯尼迪总统与赫鲁晓夫第一书记进行了秘密会谈（注10），会谈内容就是与古巴危机有关的，电影中描写古巴危机的有《13 DAYS》等（注11）。大家推测密谈的结果是以封闭在土耳其的导弹基地为条件，但事实上却并非如此。当然，这不过是游戏中虚构的，但却是故事的核心。索科洛夫博士所制造的兵器到底是什么？从苏联逃亡到美国到底是为什么？肯尼迪被刺杀，赫鲁晓夫被高层所逼的原因等，这些内容都会在游戏中出现。

——原来如此，这就是现实与虚构的连接点，而这也与Snake的潜入任务有关，与那些不为所知的历史有关。

小岛：实际上我以前在《Snatcher》这个AVG里设定了一个已经没有了苏联的游戏背景（注12），故事是围绕苏联残留下的武器对世界造成了威胁而展开的。不过当时根本就没想过苏联会解体，而且我认为冷战会一直持续下去。如果没有假想敌国，就没什么冒险小说之说了，所以我就将背景放在了没有苏联的情况下。这次的《MGS3》是想再现当时的对立状态，向创造一个令人感到害怕与兴奋共存的世界。

史上最强的敌人
怪人集团眼镜蛇部队的真面目是……

——小岛先生的游戏经常都是以"弑父"为背景的，《MGS》是和继承了父亲遗传因子的人战斗，《MGS2》是打倒养育自己的父亲（注13），那么这次的《MGS3》，Snake又会遇到谁呢？

小岛：是啊，我的游戏一直都是在描写父性，没有描写过母性，但是这次我想描写"母性"，而且这次还会有很多很强大的女性出现呢，The Boss就是其中一位。The Boss是一个传说中的士兵，所有的男人都害怕她，当她接近时可以在瞬间将你的武器拆掉，然后用CQC将你打飞，是一个无敌的士兵。

——这次有很多特种部队登场呢，在设定中支援Snake的The Boss是眼镜蛇部队的吧。

小岛：游戏的设定中眼镜蛇部队是特种部队的元祖，在第二次世界大战时非常活跃。而眼镜蛇部队的成员都是基于在战场上的"感情"而诞生的。The Fear、The Sorrow、The Pain……在《地狱默示录》里卡兹上校在死的时候还说"The Horror……The Horror……"（注14）就是那种感情！所以，在我的眼中，眼镜蛇部队就像是《假面骑士 龙骑》的怪人那样（注15）。

——"《MGS》系列"曾经出现过FOXHOUND、Dead Cell等怪人军团，那……

小岛：这次要厉害得多，特别是The End!

——《The End》是The Doors的曲子吗（注16）？

小岛：哈哈哈，那首曲子，我还可以唱完呢。玩笑玩笑，The End是个很厉害的家伙，是个超过100岁的狙击手。

——那是什么？

小岛：平时一直在睡觉，进行光合作用。

——好厉害，虽然不知道是什么意思。（笑）

小岛：不过当他战斗的时候他会得到森林的力量苏醒过来，与他的战斗将会成为游戏史上最刺激的狙击战。

——处于半冬眠状态的狙击手，还是强敌……

小岛：他是属于完全的伪装，即使戴上了热能探测器也找不到他。当你瞄准了，认为是敌人，但你射击之后却发现是个蘑菇。（笑）这就是The End，在战场上遇到那家伙一定会被干掉的。

——难道会出现Snake对眼镜蛇的死斗？

小岛：在《虎面具》（注17）里面主人公面对的最后一个敌人就是老虎，所以Snake的敌人就是眼镜蛇，可以说是系列最强的敌人。

——原来如此，那么Snake所属的FOX到底是一个怎么样的组织呢？

小岛：《Force Operation X》，是一个特种部队，之后的Fox Hound的前身。第二次世界大战后英国人Zero少校准备将各人种的精英集中在一起组织。但是，当时由于存在种族歧视，所以最后没有成功。不过在与SAS（注18）同期的The Boss的游说下成立了一个集军事活动和间谍活动为一体的组织，那就是FOX。他们的人员是少数而精锐，而任务就是潜入敌人基地进行破坏活动和间谍活动。他们所属CIA（注19）。Snake初次进行的潜入任务（VR Mission）就是他的初战。

——那么Snake就是FOX最初的精英了？

小岛：之后苏联特种部队的Ocelot（注20）的就出现了，他是个很有趣的家伙，一直追着Snake。

——啊，年轻的Ocelot。

小岛：Ocelot是个非常厉害的精英，19岁就成为少校了。那是有理由的，因为他的血统很优秀，而且还有自己的部队。但是他见到Snake后却第一次受到了挫折，所以他一直追着Snake，但却又被他所吸引。他还听Snake的建议换了一把枪（注21），是个性格可爱的家伙。

——The Boss是怎样一个角色呢？似乎对Snake抱有一点好感。

小岛：她有50岁左右。

——是个年长的女性啊，而且比Snake都大了一轮了。

小岛：她是Snake的老师，也像他的母亲一样，也是她的恋人。但是，Snake是绝对赢不了The Boss的，她被称为特种部队的母亲，是个强敌，可以把你一瞬间扔出去。

——史上最强的敌人，The Boss！

小岛：我很喜欢夏洛特·兰普琳（注22），所以The Boss有她的影子。

无功夫、无吊钢丝、无高速的冒险小说

——小岛导演在考虑做《MGS3》的时候，是看了哪些书和电影才有这样的构思的？

小岛：在我小学的时候我是看推理小说，中学的时候只是看带有逃避现实的SF小说，到了高中的时候才开始看一些带有真实性的冒险小说，而其中的一些要素都会在《MGS3》里面出现，比如阿里斯提亚·麦克林、迪斯蒙德·巴克利的（注23），都是些翻译作。由于都是些当时没有特种部队经验的人写的（当然，现在小说中以军人为主人公的小说多起来了），所以小说的主人公都是些情报人员或者新手之类的人。当时的世界连真实和谎言都分辨不清，这样乱来的东西出现也就不奇怪了。我们经常可以看到那着手枪的美女以及从敌人基地撤退出来的情报人员，但尽管如此，《MGS》也是以《007》（注24）这样的世界而诞生的。

——小岛先生最喜欢哪一部小说呢？

小岛：冒险小说的话那就是巴格利的《高砦》（注25）。最近这本书再版了，我虽然买了但还没时间重读一遍，故事也几乎记不起来了，只记得是飞机坠落，发生在冬季的高山上的故事。

——那最近读了什么冒险小说和军事小说呢？

小岛：J·C·帕罗克的《树海战线》（注26）我很喜欢。说起最近出版的小说，偏向真实的军事题材开始多了起来，原特种部队的人写的小说也多了起来。汤姆·克兰西（注27）写的小说给人的感觉就是"间谍＋军人"，但《MGS3》不同，它给人一种非常怀旧的感觉。还有就是肯·弗雷特的、麦克林的"《海的男人》系列"（注28）等，早川小说里生赖范义先生（注29）绘画封面的那些系列，A·J奎尼尔的《燃烧的男人》，克兰西系列，还有就是《那巴隆要塞》、《电击frint GO！GO作战》（注30）等。

——真是特种部队为主角的时代啊。

小岛：那是一个特种部队、间谍这样词眼非常受欢迎的时代，它不属于《不可能的任务》，属于《间谍大作战》（注31）。那个时候大家一提到间谍，就认为会有很多秘密武器，一个人潜入敌人的基地执行任务。而小说也尽是些那样的剧本一下子就能写完。

——小岛先生在写脚本的时候会听音乐吗？

小岛：会啊，特别是在写对话的时候，经常听一些电影的音乐。我还边哭边写过呢，因为我是个很容易就哭的人，喜欢空想。对于我而言，我是不需要娱乐的。只是靠想像就会哭出来，当我想到一些悲伤的主题的时候，我的脑海就会变得开阔起来，那些情节就像是电视剧那样在脑海中浮现，然后就哭出来了，在这个时候如果有音乐的话那就太美妙了。

——那在制作《MGS3》的时候听的是什么曲子呢？

小岛：这次听了很多曲子，经常听汉斯·基玛系和Tangerine Dream系（注32），当年做《MGS》的时候就只是听约翰·维敦的（注33）。我也听一些有声乐，不过如果是一些日语歌那我就写不出剧本了，还是电影音乐适合我。如果听到适合那个情节的音乐时，我就停不下来了。还有就是……哈里（·格雷逊·威廉姆斯）（注34）的曲子也可以。做《MGS》的时候，我就是听的他的音乐。

——小岛先生在写完剧本之后又有什么工作呢？

小岛：还有游戏用的脚本，之后就是及时验算画面时台词的脚本，还有给制作人员画动作捕捉时的分镜图，当年做《Snatcher》和《Policenauts》的时候也是我画的分镜。

——之后就是影像和声音的收录了吧。

小岛：当制作人画好分镜让我检查了之后，我就会看哪个场景该怎么摄像好，还要加入什么东西，当这些东西基本上决定了之后，我就会叫动作捕捉人员进行动作捕捉了。但实际上进行动作捕捉的时候，几乎都是忽略分镜的。不过毕竟分镜也是要算在成本里的，可不要以为没用，在最后制作CG的时候还是会起到很大作用的。

——对着这次的游戏影像可是很期待啊。

小岛：前作《潜龙谍影 孪蛇》的影像就是由北村龙平导演制作的（注35），这次我们想超过前作。由于在同一方向上已经不会有太大的突破，所以这次会按照"无功夫、无吊钢丝、无高速"这样的方向走。

——就像电影《拳霸》（注36）那样。

小岛：KONGFU Kick还是有一次，只是在必要的时候使用，不过不是功夫，有点像60年代的拳击和摔跤（注37），那就是CQC。动作都是很简单朴素，像掉钢丝在空中飞来飞去的夸张表演是没有的。

描写时代的幻影，真正的敌人到底是谁？

——说到《MGS》，看封面、用手柄做一些难以相信的操作（注38）……这些让玩家感到不可思议的东西很多，那这次会有什么呢？

小岛：那个我可不能说，呵呵。至少在最开始的开场画面的时候会有，大概10个人里面会有3个会把手柄往地上敲吧。

——那是什么？

小岛：最初的陷阱，说起来这次的陷阱可厉害哦，就像《MGS》里的心理螳螂（注39）那样，之有想像力丰富的玩家才能体会到其中的乐趣。

——封面背面写有东西的那个谜也很厉害啊。

小岛：比那个还要强，如果没做《MGS》，是绝对不会想到的，而且这样的谜还很多。游戏中有很多搞笑的东西，欧美玩家看了一定会很喜欢。欧美人对于搞笑是很宽容的，他们都认为小岛的作品里面一定有搞笑的东西。对于日本的玩家而言，至少会有像《MGS2》最后那样的巨大冲击（注40）。只要是喜爱《MGS》的玩家，就会觉得里面有趣的东西很多。

——看过了预告片，沃尔金上校一边说着"Kuwabara、Kuwabara"一边抓住了那个年轻男子的下身，那个青年是……雷电（注41）！

小岛：那个现在还没成为话题呢，呵呵。

——这次Snake好像还会呕吐啊（注42）。

小岛：凯尔·库帕对于呕吐也很赞赏呢，还说"我早就认为秀夫会做一款会有呕吐的游戏"，我的回答是"那是当然的啦"。

——这到底是怎样的对话啊。

小岛：凯尔·库帕（注43）就是那样的一个大叔，而北村龙平却生气地回去了，还说"可恶，被算计了"。

——完全是搞笑大会啊。说起来《MGS3》的潜入任务的时间是1964年8月24日，那一天难道是……

小岛：不错，是我的生日。我是1963年生的，那是我1岁的生日。因为很忙，所以就随便写了一个，最后就这样直接采用了。本来我想定在1963年的，但如果时间定在肯尼迪总统遇刺之后，在故事上而言比较好一点。

——肯尼迪总统遇刺，那可是世界史上大事件啊，在那个事件之后，《MGS3》的故事就开始了。

小岛：那个事件之后，美国开始走向了一条迷茫的道路。《Metal Gear》本来就是讲核武器的故事，当原子弹在广岛、长崎爆炸之后，美国人认为战争到此就结束了，但事实上却是以此为契机，将世界分为了东西两方，东西双方的冷战拉开了序幕。因此世界也进入了紧张态势，而情报活动就开始了，因此间谍开始出现，并且在东西双方之间开始活动。这就是这次《MGS3》的主题。

——也就是隐藏在冷战时期的故事。

小岛：因为故事发生在1964年，所以年轻一点的孩子玩的话会觉得没什么，但我所生活的60年代，情报活动可是非常厉害的，一说到KGB这些词大家都会很注意的。

——在那个时候大家都说KGB在监视日本呢。

小岛：那个时候美国和苏联都在囤积核武器，这两个超级大国正处于对立的局面。现在虽然没有苏联了，但伊拉克又出现了。这样的世界局面，在5年前是不可想象的。以前日本对莫斯科奥运会是很反感的，那时大家都憎恨苏联，但真的很憎恨吗？不过是时代让人变成那样而已。事实上，谁也没有去憎恨。时代，这就是《MGS3》的主题。

——超越善恶的价值观。

小岛：最初的《MGS》的主题是"遗传因子上的情报到底是什么"，《MGS2》的主题是"没有刻在遗传因子上的思想和文化，其中流传后世的将是什么"。本来我认为就那样结束了，但在我仔细思考之后，我发现了一个不可思议的事情。不管是遗传也好，是思想文化也好，时代的不同所得到的评价也不同。比如在平安时代，脸颊比较丰满的女性就是美女，但现在却是脸比较平的才是美女。这就是随着时代的变化，大家对于某个事物的评价也产生了变化。这到底是什么？就算是遗传的价值观，也会被时代所左右，其评价也会发生变化。那么"时代"又是什么呢？在《MGS3》里面，许多人为了国家、为了政治而战，但他们只是为了迎合当时的价值观而战斗，并不是真的憎恨对方。时代不同，也许会成为朋友，也许会成为敌人。没有善，也没有恶。

——游戏舞台是第二次世界大战之后。

小岛：在第二次世界大战的时候，日本是很憎恨美国的，但是现在看那些描写第二次世界大战的电影时，我开始思考，为什么要打仗呢？那个时候“美国是敌人”这个想法，不过是时代所产生出来的幻影罢了。而美国也被时代所左右着，“911”发生的时候，只要说反战就会遭到攻击，理查·基尔提出反战（注44），结果被扔了石头。但现在厌战的情绪高涨，麦克·摩尔创作出了《华氏911》这样的电影，而且还很受欢迎（注45），这就是因为时代不同，价值观产生了变化。那么产生幻影的又是什么呢？那不就是在《MGS2》中所说的“爱国者们”（注46）吗？

——爱国者，在《MGS2》里最后出现的，在暗中操纵所有情报的巨大的组织，他们会在《MGS3》里登场吗？

小岛：“爱国者”是“时代”的隐喻，那是一个只有躯壳没有实质的存在。在《MGS3》里会出现“爱国者”前身的组织。

——也就是说《MGS3》是讲“爱国者”诞生的故事吧？

小岛：是的。《MGS3》是通往《MGS》的桥梁，请大家好好享受吧。

（注1）毛利先生（毛利元贞，日本著名军事学家）
1964年出生于广岛，19岁就开始周游世界各地，并且在许多战乱地带有着战斗的经验，曾担任过警察对恐怖主义特种部队（SWAT）的训练指导。“《MGS》系列”的军事顾问，在《MGS3》中担当CQC监修一职。

（注2）MSX2的《Metal Gear》
1987年发售的MSX2用软件，小岛秀夫的出道作品，主人公是Solid Snake。最近，这款游戏已经在手机上完全复活！

（注3）《MGS》的阿拉斯加、《MGS2》的纽约
《MGS》的舞台是位于阿拉斯加的孤岛——影子摩西岛上的演习训练基地，《MGS2》的舞台是纽约哈德森海湾的海洋除污设施。

（注4）如果用生存视角来看他的话会让你也觉得很痛的
中毒之后，Snake的身体会因为痛苦而扭曲。另外，还可以查看迄今为止所吃的以及受伤的情况。

（注5）让起伏的地形和所有植物都都有判定这也很难
做游戏影像，物体的判定是很重要的。当CG描绘的物体受到打击时，是弹起来，还是弯曲，还是停止，物体的判定就是决定这一切的东西，是真实事物的演出。

（注6）是我查了俄语之后想出来的一个地方
Tselino＝处女地、未开发地，ya＝绝壁，sk＝结尾词。与游戏中的贞节崖（Virgin Cliffs）相呼应。

（注7）我想把开始画面时解说做成电视发表的方式
与《MGS3》（日版）同时发售的限定版中将会附送小岛秀夫以及主创人员的发言，此段影像将用全多边形的方式播出。

（注8）贞节行动
秘密的潜入战，隐秘特种部队FOX的初次作战代号，通称VR Mission。

（注9）古巴危机
1962年10月16日，美国的空军间谍侦察机发现在古巴建有苏联的导弹基地，世界一时间进入了战争一触即发的紧张状态。

（注10）肯尼迪总统与赫鲁晓夫第一书记
赫鲁晓夫第一书记提倡与西方和平共处，与美国的约翰·费尔南德·肯尼迪总统进行了对话。肯尼迪总统是美国最受爱戴的总统，1963年被暗杀。

（注11）《13 DAYS》
2000年公映的电影，导演是罗杰·唐纳德森，主演凯文·科斯特纳。描写的是古巴危机开始时的1962年10月16日至10月28日之间的13天内发生的故事。

（注12）没有了苏联的游戏背景
《Snatcher》是1988年在PC8801上发售的小岛秀夫的SF冒险游戏，很遗憾的是，PC8801版只到了“ACT2”，之后的PC-E版直接从“ACT3”开始并且完结。故事背景是莫斯科发生了生化惨剧，欧亚大陆80%的人口死亡，而苏联的那些负面要素正是威胁世界和平的原因。当然，在这个时候小岛秀夫并不知道苏联最后会瓦解。

（注13）《MGS》是和继承了父亲遗传因子的人战斗，《MGS2》是打倒养育自己的父亲
《MGS》的主人公Solid Snake与宿敌Liquid Snake同是继承了传说中的英雄Big Boss的遗传因子的克隆体；《MGS2》的主人公雷电是一名人工创造的战士，他所挑战的敌人正是培养自己的人。

（注14）在《地狱默示录》里卡兹上校在死的时候还说“The Horror……The Horror……”
1979年公映的，由弗兰西斯·F·柯博拉导演的反映越南战争的电影。马龙·白兰度扮演的卡兹上校想在越南建立自己的王国，在故事中由马丁·西恩扮演的维拉德上尉想排除卡兹，但非常困难。

（注15）《假面骑士 龙骑》的怪人那样
1971年在日本上演的变身超人英雄的电视连续剧，超人们的敌人都是邪恶组织Shocker所制造出来的邪恶改造人。其中以蜘蛛男等赋予动植物能力的改造人居多。

（注16）《The End》是The Doors的曲子吗
1967年由吉姆·莫里森领导的乐队The Doors发表的曲caption，歌曲中将蛇喻意为终结。

（注17）《虎面具》
从1969年开始，播放了2年的摔角动画，原作是尾原一骑和迁正树。动画以阴暗面开场，其中还有日本实际上存在的著名摔角选手，动画版的最终敌人是Tiger the Great。

（注18）SAS
英国陆军的特殊空勤部队。

（注19）CIA
美国中央情报局。

（注20）Ocelot
《MGS》、《MGS2》中登场的射击与拷问的名家，由于以多重间谍的身分活跃于各个组织，所以其真实身分谁也不知道，本作将描写他的青年时代。

（注21）他还听Snake的建议换了一把枪
本作中他开始登场时用的是自动手枪，由于发生了子弹卡壳的事故，败给了Snake。在第二次登场时，听取了敌人Snake的建议将枪换成了左轮枪。

（注22）夏洛特·兰普琳
出生于1946年的女演员，父亲是一名军人也是一个奥林匹克运动会的奖牌获得者，据说在小的时候在父亲所工作的NATO军事基地玩过。在电影《堕入地狱的勇者们》（1969）、《爱的暴风雨》（1973）中以其颓废的表演获得了相当高的人气，之后与音乐家让·米歇尔·贾尔结婚，现在已与他离婚。

（注23）阿里斯提亚·麦克林、迪斯蒙德·巴格利
两人都是出生英国的冒险小说家，麦克林的代表作是《那巴隆要塞》，巴格利的代表作是《黄金龙骨》。

（注24）《007》
世界著名间谍电影系列，自1962年的《007：诺博士》以来，现在已经制作了20多部，这也是“《MGS》系列”的灵感所在。

（注25）巴格利的《高砦》
1965年迪斯蒙德·巴格利发表的冒险小说杰作，故事讲述急降在安迪斯山脉的飞机受到了不明武装势力的袭击，生存下来的乘客以废旧材料为武器与武装势力展开了殊死的搏斗。

（注26）J·C·帕罗克的《树海战线》
由原绿色贝蕾帽成员的帕罗克所撰写的，发表于2000年的小说。小说讲述的是两名绿色贝蕾帽队员为了躲避12名KGB队员的追击逃入了森林中，然后开始反击的故事。

（注27）汤姆·克兰西
出生于1947年的军事小说家，代表作是《猎杀红十月》。

（注28）肯·弗雷特的、麦克林的《海的男人》系列
出生于英国的冒险小说家，弗雷特的代表作是《针眼》，麦克林的“《海的男人》系列”是一部以北冰洋为舞台的海上冒险小说系列。

（注29）生赖范义先生
出生于1935年的日本知名插画家，他画的《星球大战Ⅴ 帝国反击战》国际版海报享誉世界。包括“《MGS》系列”限定版在内，每一作《MGS》他都会献上精彩的插画。

（注30）A·J奎尼尔的《燃烧的男人》，克莱西系列，还有就是《那巴隆要塞》、《电击frint GO！GO作战》
A·J奎尼尔是一个很神秘的作家，出道作品是《怒火救援》（Man on Fire），从此获得了极高的知名度。电影《那巴隆要塞》于1961年公映。《电击frint GO！GO作战》是1966年公映的间谍电影。

（注31）它不属于《不可能的任务》，属于《间谍大作战》
1966年在美国上映的间谍电视剧，日版名为《间谍大作战》，1996年电影化，取名为《不可能的任务》。在电影版中，主要登场人物的吉姆·菲利普背叛成为了敌人，电视版的评价却颇低。

（注32）经常听汉斯·基玛系和Tangerine Dream系
汉斯·基玛是好莱坞的大音乐家，曾为《红潮风暴》、《角斗士》、《最后的武士》等超大作电影谱曲。Tangerine Dream是活跃于70年代的电子摇滚乐队，曾担当过《恐怖的报酬》等电影的音乐制作。

（注33）翰·维敦
世界著名的贝司手，英国药罐的创始人。

（注34）哈里（·格雷逊·威廉姆斯）
出生于1961年的电影音乐制作人，出道时曾在音乐人史丹利·麦阿兹在手下编曲，之后担当了《石破天惊》、《世界末日》等著名电影的音乐制作。在“《MGS》系列”里经常可以看到这位音乐大师。

（注35）前作《潜龙谍影 孪蛇》的影像就是由北村龙平导演制作的
2003年发售的NGC版《潜龙谍影 孪蛇》的多边形剧情部分时候著名导演北村龙平导演的，剧情中引入大量的吊钢丝技术和慢镜头，让角色看起来像超人一样，其演出效果异常火爆。

（注36）电影《拳霸》
2004年公映的泰国电影，其宣传口号是“无CG、无吊钢丝、无特技、无快镜头”，是一部纯粹追求肉体格斗的动作电影。

（注37）60年代的拳击和摔跤
60年代可以说是肉体的年代，卡西亚斯·克雷（穆罕默德·阿里）是称霸拳坛的英雄人物，1964年举行的东京奥林匹克运动会上，摔跤项目受到了强烈的关注。

（注38）说到《MGS》，看封面、用手柄做一些难以相信的操作
《MGS》的封面上写着无限通信的号码，还加入了把手柄放在玩家肩膀上进行按摩的场景。总之，游戏中的各种陷阱让玩家大呼过瘾。

（注39）《MGS》里的心理螳螂
《MGS》中最有冲击性的敌方角色，他可以读取PS记录卡里的记录、猜玩家的喜好，还会让画面变黑，还会表示“录像”，攻击又很有威力，总之是让玩家头疼不已。其实打他最简单的方法就是将手柄接到2P上，这样解决他就很轻松了。

（注40）《MGS2》最后那样的巨大冲击
在《MGS2》的最后，会发现原来主人公雷电所经历的所有故事都是人工虚拟的，对于沉浸在游戏中的玩家这个打击可不小，之后出现了称赞和声讨的两个极端。

（注41）雷电？
2004年美国E3展上公开的《MGS3》预告片中出现了一个与雷电长得类似的角色，似乎是游戏中的重要角色……

（注42）这次Snake好像还会呕吐啊
在生存视角中，不停晃动之后回到正常游戏视角，Snake就会像喝醉了那样呕吐。

（注43）凯尔·库帕
出生于1963了，成立了Imaginary Forces这个电影公司，并担当电影的制作。《七宗罪》、《碟中碟》等作品获得了高度评价，在“《MGS》系列”中他也是重要的制作人之一。

（注44）理查·基尔提出反战
2003年2月，美国决定向伊拉克派兵，理查·基尔发表了以下讲话：“布什和候赛因之间的敌意就像是《白鲸》里的埃哈布船长与鲸鱼一样，布什所说的为了伊拉克人民这些话，已经违背了常规。”

（注45）《华氏911》这样的电影
麦克·摩尔所制作的电影，批判了布什对伊拉克派兵，对其进行了彻底的讽刺，其瞄准的目标是希望布什在新的总统大选中落选。

（注46）“爱国者们”
“《MGS》系列”最大的谜团，世界各地的战争和纷争都是在他们的意志下发生的。



游戏系统解说

完全操作指南

方向键	潜行。在本作中使用方向键来移动速度会非常慢，但基本不会发出声音。利用方向键，可以让你悄然无声地接近敌兵。
左摇杆	移动。随着力度的变化 Snake 会步行或者小跑。在剧情画面中配合△键可以移动镜头。
右摇杆	控制视点。在游戏过程中可以通过右摇杆键来移动视点，按下 R3 键就会将当前的视点固定再随 Snake 移动，再按一次 R3 键就回到默认状态。
△键	动作键。推油桶、爬树、开门或者是抓住树干挂在树上都需要用这个键来完成。在剧情画面中按△键是放大画面。
□键	武器键。无论是使用匕首还是枪械又或者是手雷等都是用□键来进行的。
○键	格斗键。在没有装备武器时连接 3 下○键会使出连击。在装备有大型武器时则是用手中的武器打击敌人。此外○键还是发动 CQC 所必须的按键。
×键	下蹲，重按是直接趴下。在蹲下状态移动就是匍匐前进，想要站起来就得按两次×键(或重按 1 次)。在用 L3 键移动时按×键是向前翻滚，翻滚过程中一直按住×键，动作结束后会进入匍匐状态。在剧情动画时按×键就会跳过动画。
L1 键	在使用武器时按 L1 键为定向射击，使用部分武器时在主视点的状态下射击同时按 L1 键可以更加精确地瞄准。
R1 键	主视点键。在剧情动画时偶尔会有一个小的 R1 图标出现在画面的右上角，这时按下 R1 就能以主观视点来观看剧情动画，别错过这样的机会。
L2 键	装备／选择道具，快速轻触 L2 键就可以解除当前的道具或者装备先前刚使用过的道具。在贴墙／悬挂时按 L2 键是向左移动，在墙边是探头观察，在主视点画面中按住 L2 键是稍稍向左侧移。
R2 键	装备／选择武器，快速轻触 R2 键就可以解除当前的武器或者装备先前刚使用过的武器（在主视点状态下也可以进行这个操作）。在贴墙／悬挂时按 R2 键是向右移动，在墙边是探头观察，在主视点画面中按住 L2 键是稍稍向右侧移。
START 键	进入／退出生存菜单。更换迷彩又或者物品装备等都需要按 START 键进入生存菜单后才能进行。
SELECT 键	进入／退出无线电通讯画面。
L1+R1+L2+R2+START+SELECT 按住 3 秒是退回到游戏的标题画面	

悬挂射击的方法



在游戏中会出现许多可以爬上去的树杆或者是钢架，爬上去之后可以像走钢丝一样在上面行走，按△键就会变成悬挂在上面。如果在此之前装备了手枪，在悬挂的过程中按□键就可以一手抓杠，一手持枪瞄准了。不过毕竟是挂在树杆上，可视范围会比在地面上要小一些。

固定动作的无敌时间

无论是爬梯子还是翻过矮墙又或者是操作 Snake 完成某种固定动作（比如从重机枪台上走下来），在这个过程中 Snake 都是全身无敌的，玩家可以利用这个无敌时间来完成一些看起来不可能完成的高难度动作，比如在敌兵火力到达之前翻过矮墙，利用“翻过矮墙”这个固定动作来躲过敌兵的攻击，然后再伺机反击。

快速唤醒敌兵

将敌兵打晕之后头上会出现金色或白色的小五角星，站在敌兵身前连按○键让 Snake 使出连击，连击的最后一脚就会直接踢中敌兵的头，每踢一下，敌兵头上的小五角星就少一个，这样就能够很快把敌兵给弄醒了。

翻滚的作用

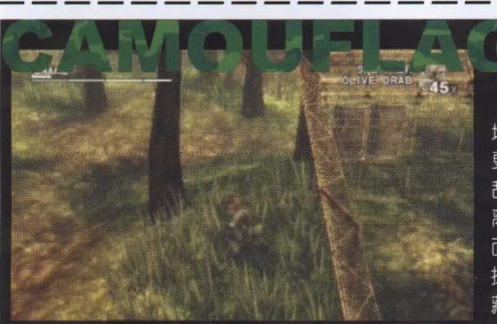
●翻滚是具有攻击判定以及无敌时间的，但这个动作的无敌时间并不长，只有发动的那一刻有。在多数情况下如无必要最好别用这个动作去攻击敌兵，否则有可能被敌兵一脚踢飞。

●和前作不同的是，本作的翻滚有滞空的效果，能够跃过一小段断口或者壕沟。当面前有玻璃窗时还可以一跃破窗而出。

L2+R2 键的妙用

站立状态中主视点状态下同时按下 L2+R2 键的作用和“踮起脚尖”的作用类似；蹲下状态中主视点状态下同时按 L2+R2 键的作用是“板直身子”，这样做可以让可视的范围更加广阔。在悬挂的状态下按 L2+R2 键则是“引体向上”。

CAMOUFLAGE 迷彩系统



通过实际游戏发现，迷彩系统虽然重要，却相当地容易上手。玩家完全可以依照生存菜单中的提示来更换迷彩增加伪装度。一般来说，当伪装度达到65%，敌兵就已经不太容易发现你了（当然，敌兵的可视距离与难度有关）。Snake 在剧情动画之前装备上“雷电面具”会非常有趣……在游戏的过程中，Snake 还会找到其他的迷彩以及面部涂装，在下一页就有这些隐藏迷彩及面部涂装的取得方法。



Boss 战的隐藏迷彩

迷彩名称	取得方法	装备后的效果
Animals（动物迷彩）	在与 Ocelot 战中令其耐力槽为零	手不抖，增加瞄准的精确程度
Hornet Stripe（蜂斑迷彩）	在与 The Pain 战中令其耐力槽为零	不会受到昆虫的攻击
Spider（蜘蛛迷彩）	与 The Fear 战中令其耐力槽为零他	伪装度高达80%，但耐力槽下降得很快
Moss（苔藓迷彩）	与 The End 战之中令其耐力槽为零	不会肚子饿（耐力槽不减）
Fire（火纹迷彩）	与 The Fury 战之中令其耐力槽为零	防火效果
Cold War（冷战迷彩）	与 Volgen 战中令其耐力槽为零	当正面对着敌兵时不会受到攻击
Snake（蛇迷彩）	与 The Boss 战中令其耐力槽为零	



在Boss 战中，如果满足一定条件，就会得到Boss 战的隐藏迷彩，这些隐藏迷彩可是非常有用的哦！

其他的隐藏迷彩、面部涂装及隐藏道具的取得方法

	取得地点／方法
Camo Chocolate（巧克力迷彩）	Bolshaya Past 南侧
Camo Ga-Ko（Ga-Ko 迷彩）	Chyornyj Prud 区域，水下东北侧
Camo Rain Drop（雨点迷彩）	Dremuchij North 区域，绳索桥的远端
Camo Snow（雪花纹迷彩）	Peschera Cave 区域，The Pain 战之前右边的一条小路上
Came Splitter（横纹迷彩）	Bolshaya Past 南侧
Camo Water（水纹迷彩）	Bolshaya Past Base 房间里
Camo Spirit	The Sorrow 战走到最后得到
Camo Sneaking	第二次去更衣室，在藏 Raikov 的柜子里
Camo Banana(香蕉迷彩）	在 Snake VS. Monkey 模式中每个关卡取得最高分就可得到
Camo Grenade（手榴弹迷彩）	通过 PS2 在官方网站下载
Camo Mummy（木乃伊迷彩）	通过 PS2 在官方网站下载
Camo Fly（大便迷彩）	Graniny Gorky Lab 厕所里一扇需要用暴力打开的门里
Tuxedo（晚礼服）	通关一次后得到
Facepaint Desert（沙漠面部涂装）	Ponizovji Warehouse
Facepaint Kabuki（歌舞伎面部涂装）	Tikhogornyj 区域，来到瀑布之前的大池子底部
Facepaint Oyama（阎罗王面部涂装）	Graniny Gorky Lab 区域，外部的通风管道内
Facepaint Rain Drop（雨点面部涂装）	Dremuchij North，绳索桥下
Facepaint Snow（雪花纹面部涂装）	Bolshaya Past Base 区域，中央建筑左侧的狐狸洞里
Facepaint Zombie（丧尸面部涂装）	Dolinovodno 区域，在执行 snake eater 任务时，房子的背后
Mask Monkey（猴子面具）	在 Snake VS. Monkey 模式中每个关卡取得最高分就可得到
Uniform Officer（军官装）	从 Raikov 那里得到
Uniform Scientist（科学家装）	从 EVA 那里得到
Colt Single Action Army（左轮枪）	最后与左轮决斗时选右边的枪，通关一次后得到
Extreme 难度	通关一次后得到
Patriot（爱国者）	通关一次后得到
Snake VS. Monkey 的第 4、第 5 关	通关一次后开启
Stealth Camouflage（隐形迷彩）	找齐游戏中全部 64 个青蛙玩具或者零发现通关后开启
无限弹药面部涂装	不接关、不杀死一个敌人获得至少 FOX 评价通关后开启









SHOOTING 射击







●本作取消了前作中的辅助瞄准设定，这在一定程度上加大了游戏的难度。在主视点的状态下按□键即可进入瞄准的状态。根据所持武器的不同，瞄准的方式也略有区别。和前作一样，《MGS3》的瞄准依然利用了手柄的压感功能，单发武器都是重按瞄准，放开射击，自动武器则是轻按瞄准，重按射击。在进入瞄准状态之后，慢慢松开□键则是取消瞄准状态。

●游戏的背景时代设定是60年代，因此鲜有带红外线辅助瞄准器的武器，这也让玩家在瞄准时更加困难。不过若我们掌握了各种武器不同的特性以及其瞄准方式，多少也能够缓解一下这个问题。比如使用手枪瞄准时，准心是“三点一线”——枪口处的那个黑点，当目标物与黑点重合的时候就表示可以准确无误地射击了。而一些大型武器，比如 AK47、XM16E1 等的准心则要大一些，但未必有手枪那么准。



●任何武器，快速连点两下 R 2 键都是 RELOAD。

●蹲下或者趴下射击的精确度会更高，具体表现为手更不容易抖。在站立状态下耐力槽为3格或以上时瞄准也不容易抖。如果这些条件都不具备，那就吃点镇静剂吧。

●“从角落里突然闪出射击→闪回角落隐藏”的动作在本作中依然非常重要。在站立状态或者蹲下状态都可以进行这个动作。要注意弹药是否充足，否则从角落里漂亮地闪身出来之后却发现其实手里的枪是没子弹的，那就太糟了。

SNEAKING



潜入

和前作一样，本作的潜入系统共分为 4 个模式，分别是潜入模式、警戒模式、危险模式以及回避模式。让我们来复习一下这 4 种模式之间的关系，如下图所示。

潜入模式
即普通模式，敌兵按照既定路线巡逻，没有任何异常情况——当然，除了你的潜入。

在一段时间内没有被敌人发现。

警戒模式
敌兵发现了某种可疑情况，例如看到模糊人影、听到声响、发现脚印等时就会进入这个模式。敌兵的行动会变得非常积极。



直接被敌人发现

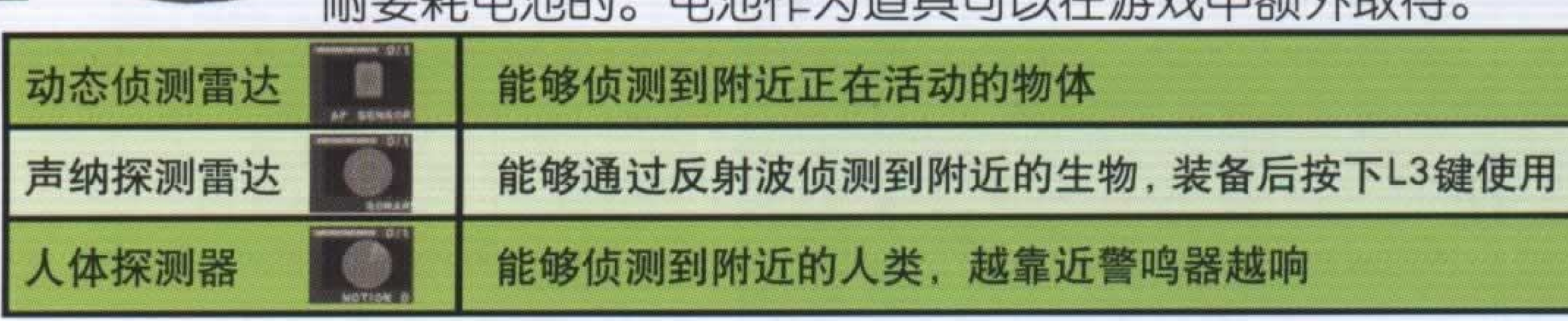
危险模式
被敌兵发现后会进入此模式，带有通讯机的敌兵会首先躲起来呼叫后援，然后与同伴一起对 Snake 展开围攻。

逃出敌人的控制范围。

回避模式
敌兵遭到 Snake 的伏击，或在发现Snake之后失去 Snake的踪迹，就会进入该模式。这个模式中的敌兵行动会非常积极，援兵也不会撤离。

在一段时间内没有被敌人再次发现。

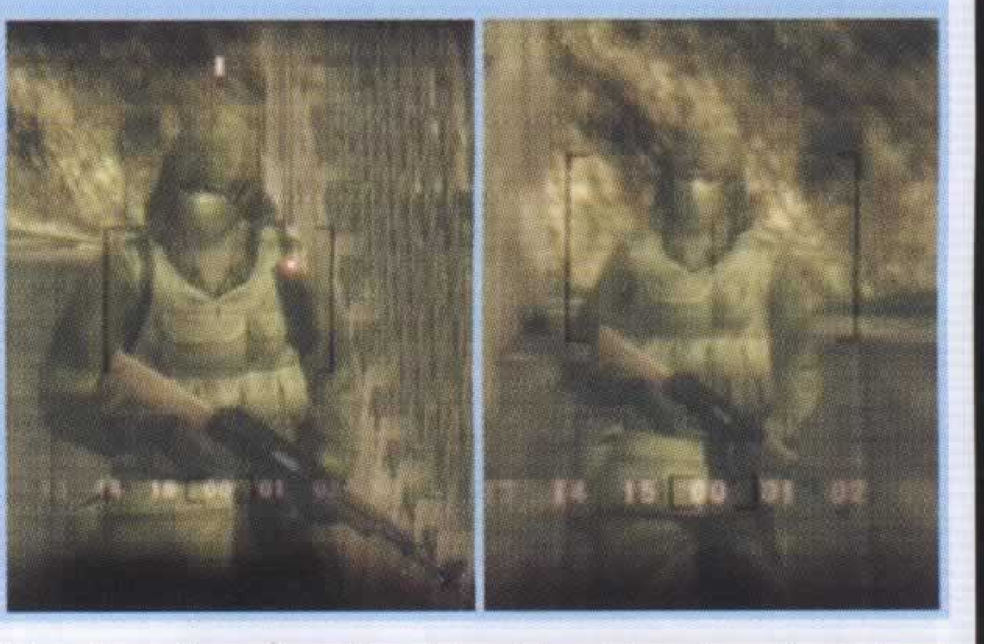
本作的雷达共有 3 种，分别是动态侦测雷达（MOTION DETECTOR）、声纳探测雷达（ACTIVE SONAR）以及人体探测器（ANTI-PERSONNEL SENSOR）。这 3 种雷达都是耐要耗电池的。电池作为道具可以在游戏中额外取得。



动态侦测雷达		能够侦测到附近正在活动的物体
声纳探测雷达		能够通过反射波侦测到附近的生物，装备后按下L3键使用
人体探测器		能够侦测到附近的人类，越靠近警鸣器越响

一般来说在游戏中最常使用到的雷达是人体探测器，这种雷达有持久耐用的优点，可以先用这种雷达探测地区内是否有敌兵，再配合其它雷达确定他们的准确方位。

在游戏中一般存在两种敌兵：带有通讯器的敌兵和没有通讯器的敌兵。当同时出现这两种敌兵的时候，应以收拾带有通讯器的敌兵为先，否则就是后患无穷。如果你对自己的枪法有信心的话也可以将通讯器打坏，使用装上了消音器的 Mk22 破坏通讯器，敌兵是不会发觉的。



CQC 详解

CQC（近距离格斗术）是《MGS3》新引入的战斗要素。顾名思义，这种技术主要运用于近距离的徒手战或者一些无法使用枪械的战斗。在《MGS3》的设定中CQC是由The Boss创造出来并传授给Snake的，而在现实中，CQC则是世界各国特种部队的秘密武器。现在就让我们来看看应该如何将CQC应用到《MGS3》的实战中去。



1.1 紧按住〇键不放擒住敌兵 **1.2 将敌兵摔倒**

在徒手、装备求生刀、Mk22 或 M1911A1 这 4 种情况时均可以发动 CQC。〇键是发动 CQC 的起始键，在第 1 拳命中敌兵之后紧按住〇键不放即可擒住敌兵，Snake 会将求生刀架在敌兵的脖子上，令敌兵动弹不得。如果在紧按住〇键的同时再配合方向，Snake 就会将敌兵摔向相应的方向。1.2 之后可以接续 1.3。



1.1-A 按下 L3 键，Snake 会将求生刀尖对准敌兵的喉咙，逼敌兵说出一些有价值的情报，不过偶尔会遇上一些硬骨头敌兵，这就需要费点功夫才能让他们老实。1.1–A之后可以接续1.1–B、1.1–C、1.1–D 或 1.1–E。

1.1-B 连点〇键，Snake 会不停地勒敌兵的脖子，可以把敌兵勒晕甚至直接勒死。1.1B之后可以接续1.1–C、1.1–D 或者 1.1–E，但前提条件是不能杀死敌兵或勒晕敌兵。

1.1-C 配合方向同时按〇键，能够将敌兵摔倒。向 Snake 面对的正前方按〇键是将敌兵一脚踹倒。1.1–C 之后可以接续 1.3。

1.1-D 在装备有武器（求生刀或手枪）的情况下按□键，Snake 就会拿敌兵当肉盾，这时按 R1 键进入主视点模式，可以开枪或者是使用求生刀攻击其他的敌人。

1.1-E 紧按住〇键，Snake 就会割断敌兵的喉咙。

1.3 将敌兵踹倒之后，可以举枪命令敌兵不许动，敌兵就会乖乖地双手抱头投降。

想活命就老实交待！

面对 Snake 锋利的刀刃，那些敌兵会说些什么呢？

●告诉你该块区域敌兵的配布情况，之后在生存菜单中的地图画面里会看到多了一些红色的点，这就是敌兵的位置。

●告诉你一些有用的情报，比如“你的目标就在我身后的房子里”或者“这附近树上的果子可以吃”等等。

●说出该块区域的警报解除频率。得到这个频率之后，如果被敌兵发现引发了警报，就可以呼叫这个频率解除警报。

●说出一些其他的频率，按照这些频率进行呼叫会听到音乐。音乐的力量是很奇妙的，它会让 Snake 暂时忘却饥饿，增加耐力槽。不过一个频率听过一次之后就不会再起到增加耐力槽的作用了。

NORMAL难度下的全部“音乐频道”(HEALING RADIO)	
141.85	DON'T BE AFRAID / RIKA MURANAKA
142.09	SEA BREEZE / SERGEI MANTIS
143.32	SAILOR / STARRY.K
144.86	JUMPIN' JOHNNY / CHUNK RASPBERRY
145.83	SALTY CATFISH / 66 BOYS
146.65	ROCK ME BABY / 66 BOYS
148.39	SURFING GUITAR / 66 BOYS
148.96	PILLOW TALK / STARRY.K



FREEZE!



本作的“FREEZE”在一定程度上被弱化，主要原因就是敌兵的警觉性变高，想不被发现地靠近敌兵只能用爬或者是用十字键“潜行”至敌兵身前，其他的移动方式都会被敌兵发觉。本作没有狗牌系统，如果Snake用枪指着敌兵的各个要害部位敌兵只会丢出来一些道具或者弹药。敌兵被“FREEZE”住之后会很识相地把武器扔掉，但玩家可千万不要掉以轻心，因为敌兵身上还有刀和手枪，依然可以对Snake造成威胁。在危险模式下被 FREEZE 的敌人会趁你不注意掉头就跑，然后找个地方躲起来抽出手枪再联合后援部队反攻。

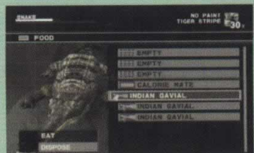
根据难度的不同，敌兵在被 FREEZE 之后的反应也不相同。HARD 以及 EXTREME 难度下的敌兵有可能会反抗及逃走，而NORMAL及以下难度的敌兵则会一直傻站在那里一动也不动。最安全的FREEZE方法，相对而言就应该是 CQC1.3 状态下的 FREEZE 了——敌兵会趴在地上缴械投降，是完全没有抵抗力的。

军包系统与食物系统

之所以将这两个系统同时拿出来讲解，是因为在某种程度上这两个系统是相辅相成的。Snake一次可以携带最多8件道具和8件武器，多余的道具和武器就被装入军包。在游戏中所获得的食物也是被装在军包当中的。Snake携带的武器和道具的总重量会注明在菜单画面的右上角，越重，Snake耐力槽的消耗也就越快，但并不会影响Snake动作的敏捷程度。

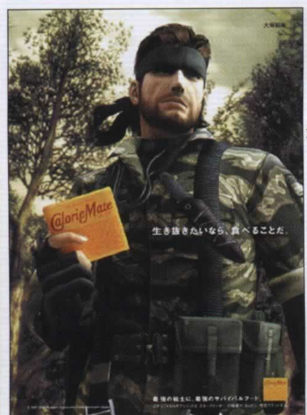
●活物最多可以抓3个，非活物可以装16个。
●悬挂时的臂力槽以及潜水时的氧气槽长度与耐力槽长度有关。
●耐力槽低时手会发抖，很难瞄准。但耐力槽为零也不会扣HP，就好像短时间不会饿死人一样。
●在生存菜单中按R1键可以观看Snake的人物造型，这时用R3键转动Snake，再回到游戏，Snake会吐，耐力槽会减少。
●趟过沼泽地时有可能被吸血水蛭缠上，水蛭会让耐力槽的消耗变快，需要尽快治疗。

食物系统所带来的就是耐力槽设定。在游戏中基本上不会得到太多的HP回复道具，更多的是要靠Snake在丛林中"打猎"来获得食物，维持耐力。耐力槽的长短将决定HP回复速度的快慢。丛林中可以说遍地都是吃的，地上爬的大到鳄鱼小到螃蟹，天上飞的大到秃鹫小到麻雀，再加上水里的鱼、草丛里的蛇、兔子、树上的果实，石头缝里的蘑菇等全都是可以吃的。玩家可以选择用Mk22将其麻醉掉抓活的或者是直接猎杀掉——当然，吃新鲜的耐力槽会增加更多，并且这些食物也有"变质"的可能，当你发现食物上附上了苍蝇臭虫什么的，为了Snake的健康还是别吃了，扔掉吧。





丛林猎食指南



丛林中，Snake能够找到许多吃的东西，这些让Snake的肚子不再咕咕叫的东西大致可以分为3大类：动物、植物和加工食物。当Snake的耐力槽低于两格时，Snake的肚子就会告诉你"该吃东西了"。不吃东西的后果是很严重的，除了会使回复HP的速度变慢之外，由于饥饿而颤抖的双手也会让Snake无法进行准确的瞄准。

对不同的食物，Snake在吃完之后都会有相应的评价，从"真难吃"到"实在太棒了，我还想吃"，共有好几个级别。不过如果你一直给Snake吃某种食物，他也许就会从不喜欢慢慢变得喜欢。这些食物的回复作用各不相同，有大有小。而且，在填饱Snake肚子的同时你还得提防着是否会中毒……总之，在丛林里觅食本身就是一件很不容易的事情。现在就让我们来看看Snake在丛林中都能找到哪些吃的东西。



动物类

	第一次吃	耐力槽回复	是否可以捕获
树蛙（Tree Frog）	难吃！	不到1格	可以
网纹蟒（Reticulated Python）	好吃！	1格	可以
巨蟒（Giant Anaconda）	好吃！	超过1格	可以
印度食鱼鳄（Indian Gavial）	非常好吃！	超过1格	不可以
喜鹊（Magpie）	难吃	不到1格	可以
老鼠（Rat）	难吃	不到1格	可以
小鼯鼠（Flying Squirrel）	难吃	不到1格	可以
绿花蛇（Green Snake）	还不错	超过1格	可以
眼镜王蛇（King Cobra）	非常好吃！	2格以上	可以
乳蛇（Milk Snake）	难吃	1格	可以
鹦鹉（Parrot）	难吃	不到1格	可以
欧洲野兔（European Rabbit）	好吃！	超过1格	可以
肯尼亚红树林螃蟹（Kenyan Mangrove Crab）	还不错	1格	可以
有色树蛙（Colored Tree Frog）	难吃	不到1格	可以
吸血蝙蝠（Vampire Bat）	难吃	不到1格	可以
夹克鲣鱼（Bigeye Trevally）	难吃	不到1格	不可以
野山羊（Markhor）	好吃	2格以上	不可以
白尾秃鹰（The White-Rumped Vulture）	好吃	2格以上	不可以
箭毒蛙（Posion Dart Frog）	难吃	中毒！	可以
巽他啸鸫（Sunda Whistling-Thrush）	好吃！	1格	可以
蓝狼蛛（Cobalt Blue Tarantula）	难吃	不到1格	可以
蝎子王（King Scorpion）	难吃	不到1格	可以
泰国眼镜蛇（Thai Cobra）	非常好吃！	1格以上	可以

加工食物

	第一次吃	耐力槽回复
巧克力条（Calorie Mate）	非常好吃！	超过2格
速食面（Instant Noodles）	非常好吃！	超过2格
苏联军粮（Russian Ration）	难吃	超过2格

植物

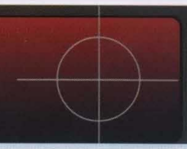
	第一次吃	耐力槽回复
俄罗斯白灵菇（Russian Oyster Mushroom）	难吃	不到1格
西伯利亚鸡腿菇（Siberian Ink Cap）	难吃	不到1格
Golova	好吃！	1格
俄罗斯绿伞菇（Russian Glowcap）	还不错！	可为电池充电！
Yobloko Moloko	难吃	不到1格



CURE 治疗

本作中Snake有可能会受各种各样的伤，而这些伤并不单单只是吃东西就能够治得了的，需要进入生存菜单CURE选项里进行诊断并对症下药。下面就是不同伤的治疗方法。

受伤情况	治疗所需药具
Leeches（水蛭）	Cigar（雪茄）
Hypodermic Needles（皮下注射）	Survival Knife（军刀）
Arrow/Crossbow/Bolts（箭头等）	Survival Knife（军刀）+Bandage（绷带）
Gunshot（枪伤）	Survival Knife（军刀）+Disinfectant（消毒剂）+Styptic（止血剂）+Bandage（绷带）
Broken Bone（骨折）	Splint（外科夹板）+Bandage（绷带）
Burn（烧伤）	Ointment（烧伤油膏）+Bandage（绷带）
Cut（割伤）	Disinfectant（消毒剂）+Styptic（止血剂）+Suture Kit（医疗针线）+Bandage（绷带）
Venom（蛇毒）	Poisioning Blood Serum（消毒血清）
Food Poisioning（食物中毒）	Antidote（解毒剂）
Colds（感冒）	Cold Medicine（感冒药）
Stomach Sickness（胃炎）	Digestive Medicine（消化药）



WEAPON 武器介绍

Survival Knife（KNIFE）军用小刀，可以在CQC中使用。轻按□键挥舞，重按□键突刺。

Easygun（EZGUN）为新手准备的麻醉手枪，可以在CQC中使用。装备有消声装置和激光瞄准装置，按L1键缩放视角。仅在"VERY EASY"难度中使用，装备后可以保持伪装度在80%，并可以加快HP回复速度。

Mk22（Mk22）手枪，发射麻醉子弹，可以在CQC中使用。可以装备消声装置，每次只能发射一颗子弹。

Chaff Grenade（CHAFF G）电子干扰手雷，爆炸后可使敌兵的通讯装置、动态侦测雷达和声纳探测雷达等电子设备暂时失去作用。按住□键准备然后松开按键扔出，投掷距离在于按键强度，手雷扔出后3秒爆炸。

Single Action Army（SAA）左轮手枪，重新装弹需要时间，发射时弹壳自动弹出。在主视点时转动右摇杆可作出耍枪动作。

Fork（FORK）与小刀使用方法一样，可以在CQC中使用。轻按□键挥舞，重按□键突刺。

Cigarette-Shaped Narcosis Gun（CIG SPRAY）伪装成雪茄的迷雾发射器，可以在CQC中使用。每按键一次喷射一次，5次之后需要重新装填。

Kockout Handkerchief（HANDKER）浸有麻醉剂的手帕，可以在CQC中使用。按□键可以挥舞手帕来散发麻醉剂，用CQC擒住敌人后使用可让其昏迷，有使用次数限制。

Scorpion（SCORPION）小型机关枪，具有连发功能。装备有激光瞄准装置，有半自动和全自动两种射击方式。

RPG-7（RPG-7）火箭发射器。装备后自动切换到主视点。按L1键从瞄准镜中观测。威力巨大，但重新装弹需要时间。

Grenade（GRENADE）俄制手持爆裂手雷。按住□键准备然后松开按键扔出，投掷距离在于按键强度，手雷扔出后3秒爆炸。

White Phosphorus Grenade（WP G）燃烧手雷。爆炸后燃起火焰，范围内敌兵都会被点燃，地面火焰也会持续一定时间。按住□键准备然后松开按键扔出，投掷距离在于按键强度，手雷扔出后3秒爆炸。

Stun Grenade（STUN G）特殊闪光手雷。爆炸后近处敌兵立刻失去反应，远处敌兵也会暂时眩晕，闪光长度在于Snake面对的方向和投掷距离。按住□键准备然后松开按键扔出，投掷距离在于按键强度，手雷扔出后3秒爆炸。

M1911A1（M1911A1）45毫米口径手枪，可以在CQC中使用。可以装备消声装置。

Smoke Grenade（SMOKE G）烟雾手雷，爆炸后散出浓烟使敌人失去视觉并无法战斗，如果Snake身处其中会产生猛烈咳嗽。按住□键准备然后松开按键扔出，投掷距离在于按键强度，手雷扔出后3秒爆炸。

TNT（TNT）开关控制炸药。按□键安置后，再按○键引爆，注意必须装备TNT的时候才能引爆。

Claymore（CLAYMORE）指向性地雷。按□键安置，当敌兵或者Snake进入引爆角度后起爆，可以爬过去回收。

XM16E1（XM16E1）具有自动发射功能的步枪，可以装备消声装置，有半自动、三连发和全自动三种射击方式。

AK-47（AK-47）突击步枪。按L1键可以靠在肩部瞄准，有半自动和全自动两种射击方式。



M63（M63）轻型机关枪，具有连发功能。



M37（M37）霰弹枪，在近距离时威力极大。

SVD（SVD）狙击步枪，也被称为Dragunov。装备后自动切换到主视点，可进行远距离攻击。按L1键从瞄准镜中观测，瞄准镜有3倍和10倍两种放大模式。

Mosin Nagant（MOSIN N）可发射麻醉弹的狙击步枪。装备后自动切换到主视点。按L1键从瞄准镜中观测，瞄准镜有3倍和10倍两种放大模式。

Torch（TORCH）用途广泛：照明、攻击、点火或者挡开敌兵。按□键点亮／熄灭火把，也可以作为棍棒使用，点燃时按○键挥舞可以吓跑蝙蝠等生物，用燃烧的一端可以让敌兵身上着火。

Magazine（MAGAZINE）空弹夹。按住□键准备然后松开按键扔出，投掷距离在于按键强度，可以发出响声转移敌兵注意力。

Book（BOOK）印有性感照片的杂志。按□键放在地面，可吸引敌兵过来。

Mousetrap（MOUSETRAP）固定的老鼠夹。按□键安放，可以爬过去回收。可夹住老鼠作为食物。

Directional Microphone（MIC）可以听到指定方向声音的麦克风。装备后自动切换到主视点，可以隔墙收听到远处指定方向的声音。

ITEM 道具介绍

Anti-Personnel Sensor（AP SENSOR）可探测人体有机反应的传感器。装备后当敌人靠近时会发出警报。在第一人称视角下只对Snake所面对的方向起作用。装备后会消耗电池。

Binoculars（SCOPE）可缩放的双眼望远镜，可使Snake从远处侦察。按△／□键来放大／缩小。

Thermal Goggles（THERM G）一种被动式红外显示装置，可使Snake透过地形来看到装备、敌兵、小动物和陷阱。装备后会消耗电池。

Cigar（CIGAR）Snake的雪茄。装备后会导致Snake的HP逐渐减少，吸烟也会危害Snake的健康。

Revival Pill（REVIVAL.P）假死药丸的回复药，只能在使用假死药丸后使用。使用次数无限制。药丸装在Snake的后牙里，并不显示在背包中。

Fake Death Pill（F.DEATH P）可造成临时假死状态的药丸。按L2键打开装备菜单后按○键使用。

Carboard Box (C BOX) 装备后躲藏在纸箱中骗过敌兵，在某些地方不适用。装备后可以移动，有多种型号。


Crocodile Cap (CROC CAP) 可假冒鳄鱼的头套。装备后躲在水面下不会引起敌兵注意。


Active Sonar (SONAR) 一种使用声波来探测附近人和动物位置的传感器。装备后，按L3键发出脉冲信号，附近人和动物的位置会暂时显示在屏幕右下角的雷达中。不过脉冲信号的声音也会让敌人知道Snake的位置，使用时多多注意。


Motion Detector (MOTION D) 可探测活动物体的传感器。装备后在屏幕右下角的雷达中显示移动的人和动物的位置，固定物体不会显示。装备后会消耗电池。


Pentazemin (PENTAZEMIN) 可在一定时间内防止持枪的手抖动。


Key (KEY) 可打开锁住的门，有多种型号。


Bug Juice (BUG JUICE) 一种防虫喷雾剂。按L2键打开装备菜单后按○键可以喷在Snake身上，每用一次消耗一格喷雾。


LIFE Medicine (LF MED) 可回复HP的药品。按L2键打开装备菜单后按○键使用。


Mine Detector (MINE D) 可检测指向性地雷。靠近指向性地雷时发出警报。装备后会消耗电池。


Camera (CAMERA) 可拍照相机。按△/□键来放大/缩小，按○键拍摄。


Night Vision Goggles (NVG) 可放大光线的夜视装置，可使黑夜也充满光亮。使用时需要注意，通过夜视仪观察高亮物体会留下一段时间的残像。装备后会消耗电池。

青蛙攻略

资料提供：wupeng

隐形迷彩入手后，只要不碰到敌人或是被动物咬到，自己就绝对不会现形。

隐形迷彩入手！

Stealth camouflage: Activates when equipped. Can optically deceive enemy eye, helping you to hide.

本作的终极隐藏道具隐形迷彩的入手方法有点"反常规"，竟然是收集齐在游戏中出现的64个青蛙玩具！当你看到一个绿色大眼睛的玩具青蛙，用武器攻击它让它发出叫声，就算"收集"了。不过这64只青蛙的藏身之处可谓是一只比一只阴险……现在就将这64只青蛙的收集方法公开……青蛙攻略，开始！

[贞节行动]

1.Dremuchij South

游戏开始后向右走，有一条小道，进去之后，青蛙就在左边大石头的最上面。不过还是要先滑下去拿了武器之后才能打它。

2.Dremuchij Swampland

穿过沼泽，刚走进第二片草丛时往右面的山上看就能发现。

3.Dremuchij North

第二个向右的岔路，顺着岔路一直走到最右边有个带洞的圆木，青蛙就在那个树洞的上面。

4.Dolinovodno

过桥前，青蛙在吊桥左边的立柱顶端。

5.Rassvet

一层台阶前墙上有个洞，从洞看过去就能看到青蛙。

[食蛇者行动]

6.Dremuchij East

地图左边的中间部分，有一棵断树桩。站在树桩正前方大约离树桩有一人宽的距离往左后方看，会发现紧贴墙壁的两个断树桩上面还架着一条横木，青蛙就在那两个树桩的中间。

7.Dremuchij North

中间的岔路里有棵能爬的树，爬上去后往左边的山上看，青蛙就在那里。

8.Dolinovodno

这次在吊桥北边右侧的立柱顶端。

9.Rassvet

站在第一级台阶的中间部分，往第二级台阶下看，青蛙就在氧气罐的旁边。

第一次和EVA分手后(刚打完8人小分队)，不要继续前行触发剧情。要原路返回去打下面的几个青蛙。

10.Dremuchij Swampland

沼泽的左侧有一片小土地，青蛙就在那片地上的右前方，一堆树的下面。从那片陆地的前方往右看树下就能发现。11.Dremuchij South

贞节行动刚着陆时的地方，从那里往左走越过横木，来到一个小区域。到小区域的左前方，青蛙就在那边山上(你甚至不需要进入第一人称视点就能看到)。

接下来从Rassvet继续前进

12.Chyomij Prud

北边有一棵贴着山坡的树，从树的左边潜下去，青蛙在树基的左边。

13.Bolshaya Past South

一直往北前进到最后一个电网，在电网的南边一侧从右往左，先是一棵单独的树，然后是几棵靠的很近的树，青蛙就在几棵树树根的中间。

14.Bolshaya Past Base

进入那个有3个床的屋子，青蛙在右下角的桌子旁的椅子下。

15.Bolshaya Past Crevice

也就是和左轮决斗的地方，先往右走到尽头，然后转向南方(所在位置越靠南越好)，青蛙就在那里。

16.Chyomaya Pschera Cave Branch

得到火把的区域，从左边的小路进去，中间不要跳下去，到了尽头钻洞然后来到一个开阔的区域。从这个区的右边再次钻洞，可以来到一个中间可以跳到水里的地方(千万不要跳下去，不然又要走一遍!)，该区域的左下角有青蛙，用主视点很容易就看到了。

17.Chyomaya Peschera Cave

就在打The Pain的地方，站在刚开始的石头上，进入第一人称视点，往上面大片亮光的地方看，很明显。

18.Chyornaya Peschera Cave Entrance

从细长小路走出去后先别进右边的小路，先去左边有两颗地雷的洞，在洞里面回头进入主视点，往上看就能看到青蛙。

19.Ponizovje South

马上进入前方雨林的时候往左看，青蛙就在那里。

20.Ponizovje West

在Ponizovje South的地图大概2/3的地方，左边有一条不太容易发现的路，从那里可以通往Ponizovje West。游到西北脚，潜下去会发现有一个栏杆，青蛙就在栏杆后面。注意清理这里的敌兵。

21.Ponizovje Warehouse: Exterior

就在左边红色大门的左门柱上。

22.Ponizovje Warehouse

站在东南角往北边的台阶上方看，青蛙就在最上方房梁的右边。

23.Graniny Gorki South

刚跳上通往出口的路时，左边有一棵大树，青蛙就在大树的树枝末端。

24.Graniny Gorki Lab Exterior: Outside Walls

刚爬过电网，左边的围墙靠近拐角的地方有个洞，先别钻过去，在那里贴墙并进入第一人称视点就可以看到前面的两棵树中间的青蛙。

25.Graniny Gorki Lab Exterior: Inside Walls

该区域右边有个房门被木板钉上的屋子，门旁边有个窗户，从窗户望进去就能看到里面的青蛙。

26.Graniny Gorky Lab 1F

在进入大厅前先往右拐，在有两个书架的房间的门前有从北向南排列的四个柜子，青蛙就在最南边的一个柜子上，要站在柜子门前进入主视点才能看到。

27.Graniny Gorki Lab B1 East

最左边一个牢房里，很容易就能发现。

28.Graniny Gorki Lab B1 West

在那间有电视机的房间里，左边的架子上就是，很明显。

29.Svyatogernyj South

刚出门，在铁丝网的斜45° 部分的中间处，回头往入口处的上方看，上沿的拐角处就是青蛙。

30.Svyatogernyj West

从第一个岔路往左边走，没走多远能看到地上有一个很粗的空心横木，从横木前面临近下坡的时候往左看就能发现青蛙。另外，横木右后方有一个陷阱，小心的同时也可以作为参照物来确认方位。

31.Svyatogernyj East

在Svyatogernyj West的最后一个岔路，先别急着往左边走，先从右边的岔路来到Svyatogernyj East。大房子西南方的台阶处，正对着我们的窗户里面就是青蛙，很明显就能看到。

接下来的3个是打THE END时的三个大区域

32.Sokrevenno South

就在拿狙击枪的小房子后面的石头上，从房子右边走过去就能看到。

33.Sokrevenno West

一直顺着水向南走到尽头，青蛙就在那里的水中，很容易就能发现。

34.Sokrovenno North

该区域第一个通向左边的岔路上有个空心的横木，站在横木的左边，往大约西南45° 处看，能看到一棵树，青蛙就在树下。

35.Krasnogorje Tunnel

在第二个隧道通道的左边，通过后回头看就能看到了。

36.Krasnogorje Mountain Base

地图西北角的大岩石上方，用主视点往上看，很容易就看到了。

37.Krasnogorje Mountanside

在最后有3间房子的地方，青蛙就在右前方角落里的那个房子上面，站在左边房子的机枪塔附近向上望就能发现。

38.Krasnogorje Mountaintop

在此区最低处的机枪塔旁，顺着机枪塔瞄准的方向用主视点看，然后慢慢往左移视线就能看到青蛙。

下面两个一定要在打The Fury之前搞定

39.Krasnogorje Mountaintop Behind Ruins

就是用望远镜观察Groznyj Grad的那个地方。到悬崖边上，望前看。附近的一座信号发射塔，用狙击枪调成10倍，仔细调查塔的1/3高度左右的地方就能看到青蛙。

40.Krasnogorje Mountaintop Ruins

顺台阶下去，进入一间有铁床的房间。青蛙在房间左边架子上靠房间左下角的地方。

41.Groznyj Grad Underground Tunnel

在打The Fury的时候，中间的最前方有个红色的门，靠在门上面使用主视点。看到前面红色管子上的东西了吗?对，就是青蛙。

Groznyj Grad的外部以4个角分成4部分

42.Groznyj Grad Northwest

两排坦克的北边角落有一个铁丝网围起来的院子。里面有两级台阶，上面有个红色的门。青蛙就在门口。建议从右边铁丝网的大约中间位置望红门附近看，如果看不到就微调一下位置。

43.Groznyj Grad Northeast

该区域东北部分的红色大门附近有个坑，下去后可以爬行。顺着爬，先向左转一次，继续向前爬。一直爬到有通向右边的岔路处，往右看，青蛙就在铁窗的后面。

44.Groznyj Grad Southeast

就在东边房子上面的东南角。

45.Groznyj Grad Southeast

该区域有6间军火库，青蛙就在左边一排中间那个军火库。右边墙壁的中间，正好有一个青蛙那么宽的缝，从那往里面看，青蛙就在里面大炮的炮筒上。

46.Groznyj Grad Weapons Lab: East Wing

就是给Raikov扒衣服的那个建筑物，二楼西北角房间北面的书架上面就是青蛙。

47.Groznyj Grad Weapons Lab: West Wing Corridor

二层的那个有两个士兵把守的联络桥，往左转，透过玻璃可以看到前方有一根柱子，柱子上方还有喇叭。青蛙就在柱子的顶端。建议用狙击枪观察并射击。

48.Groznyj Grad Torture Room

就是Snake被弄瞎眼睛的牢房，青蛙就在北边值班室的办公桌下面。

49.Tikhogomyj

刚开始的地方，顺着河流往南看，青蛙就在一条横木下面。

50.Tikhogomyj: Behind waterfall

在那间有梯子和箱子的屋里，往西南角上方的管子上看，青蛙就在那里。

51.Groznyj Grad Weapons Lab: Main Wing

在放Shagohod的那间大仓库，来到Shagohod左边的2层，有4台并排的机器。青蛙就在4台机器正中间的空隙里。有个黄色护栏可能会给观察带来一定困难，那就多微调一下位置和角度。

52.Thunderbolt Battle #1

第一次和沃尔金肉搏的时候，先去场地的东南角，然后以主视点往西南角的上面看，青蛙就在几个箱子的旁边。

接下来就进入收集的难点了：连续的5段逃跑路段，因为时间有限，所以一定要在看到的第一时间搞定。由于子弹无限，所以强烈建议使用RPG-7来大范围轰击！

53.Groznyj Grad

这里有两次机会看到青蛙。一次是摩托第一次停下的时候，眼前的一座塔楼上，但这次不太好把握，所以推荐先不打。还有一次是刚进入有很多坦克的区域，停下后马上转向摩托的正后方，进入第一人称视点，可以很明显看到正前方的塔楼，青蛙就在塔楼上，轰吧。

54.Groznyj Grad Runway South

摩托第一次停下的时候，先别急着清理敌兵。场景左右各有一架起重机，青蛙就在左边的起重机上。

55.Groznyj Grad Runway #1

等摩托车转弯后马上往车的左边转，并开始进入RPG-7的瞄准视点。青蛙就在沿途的第5个箱子上。但这里强烈建议往斜前方看，好能提前看到青蛙。计算好提前量并往箱子附近的地上轰是非常关键的。

56.Groznyj Grad Runway #2

进入该区域后马上往摩托车的右边用RPG-7进入瞄准视点。青蛙就在沿途的第4个箱子上。但这里强烈建议往斜前方看，好能提前看到青蛙。计算好提前量并往箱子附近的地上轰是非常关键的。

57.Groznyj Grad Rail Bridge

用狙击枪打桥上的C3的那段。一定要先站起来，青蛙在大桥的后面一个拱梁上。从左边开始顺着拱梁往右瞄，在刚经过第一个连接前后拱梁的横梁后，就差不多能看到青蛙了。

58.Thunderbolt Battle #2

第二次与Shagohod之战。地图左边铁丝网的另一边有一座高耸的信号塔，青蛙在塔基的房顶的一个角上。到地图西北角的重型机枪处，换第一人称视点，往房子上看，左角上就是青蛙。

接下来的3个又是在快速行进中射击，难度虽比不上前面的追逐战，但也不小！这里还是强烈建议使用RPG-7进行大范围轰击！

59.Groznyj Grad Rail Bridge

打败Shagohod后逃跑的第一段。经过隧道后会遇到两处有敌人拦截的地方，第二处有3个路障，青蛙就在左边两个路障的中间。只有很段的一段停顿时间，一定要好好把握。

60.Lazorevo South

逃跑的第二段。刚进来就马上转向前方偏右一点点，然后一直用RPG-7往石头的下面瞄吧。在大概第3～5块石头的下面有青蛙，马上轰击。

61.Lazorevo North

逃跑的第三段。刚进入该区就马上往左边偏前一些转。然后进入RPG-7瞄准的第一人称视点。青蛙就在第一块石头上，看到就轰吧！

接下来的两段路是陪受伤的EVA在丛林中走的两段

62.Zaozyorje South

地图的西南角有个悬崖，悬崖中间有一棵横木当桥。站在桥中间，往右边的悬崖下看，青蛙就在那里。

63.Zaozyorje North

地图中间部分有个岔路，就在两个岔路口的中间位置有一棵很粗的树，青蛙就在树的后面。在旁边微调一下就能看到。

64.Rokovoj Bereg

就是和The Boss对决的地方。就从Snake刚开始站的地方往右看，最近的一棵树，青蛙就在那棵树的顶端。

让我们从标题画面开始玩！

L1 键	切换前景与背景画面的层次
L2 键	切换前景与背景画面的颜色
L3 键	移动背景迷彩
L3 键(按下)	更换背景的迷彩样式
R1 键	加速人物的动作
R2 键	放慢人物的动作
R3 键	更换背景迷彩的颜色
△键	去掉背景的迷彩
START 键	开始游戏(废话)



与日版的《MGS2》一样，在正式开始《MGS3》之前也会有相关的问题提供给玩家。不过这一次的问题不是和游戏的难度有关，而是关系到游戏开端的出场人物！那么这3个选项到底隐藏着什么秘密呢？

I'm playing the MGS series for the first time!

为第一次接触“《MGS》系列”所准备的选项，然而既然是第一次玩，这个系列对于玩家来说也就不存在什么“秘密”了……

I like MGS1!

为喜欢《MGS》初代的玩家所准备的选项，在这个模式中，Jack会以Snake的真实面貌登场。至于为什么说是“真实面貌”，请接着往下看。

I like MGS2!

为喜欢《MGS2》的玩家所准备的选项，在这个模式中，Jack会以“Jack”的面貌初登场，这个“Jack”从外表上看和《MGS2》的主角雷电是没有什么区别的！不过先别忙着惊喜，因为很快Jack就会“褪皮”，露出Snake的真实面貌。总的来说，就是恶搞一下，而已。

小秘密篇

细节一直是“《MGS》系列”非常重要的组成部分，现在就让我们来看看在本作中会有哪些不可思议的、令人喷饭的、又或者是让人佩服得五体投地的小细节吧！

OPENING MOVIE

很早我们就得知，本次由凯尔·库柏制作的OPENING MOVIE将具有很强的互动性，不过究竟“互动”在哪里，当我们抱着这样的疑问将游戏放入PS2时，却居然连OPENING MOVIE也没有看到——原来，本作的OPENIN MOIVE的“出现条件”是要求将第一个任务，也就是“贞节行动”完成之后才能够看到。而当记忆卡中存有完成了“贞节行动”的存档之后，再次开机就能够在标题画面出现之前欣赏到这段OPENING MOVIE了。



R1 键	“Snake Eater”的女声
十字键	画面上出现黑色网点底纹
L3 键	改变字幕运行的轨迹
L3 键（按下）	切换字幕的语种
R3 键（按下）	切换小标志的图案类型
R3 键	控制小标志的移动方向




▲Jack，由大卫·海特配音，有多少人看到这幅画面会突然觉得大脑一片空白呢？

●GAMEOVER之后20秒钟不做出选择，“SNAKE IS DEAD”会慢慢演变成“TIME PARADOX”（时间悖论）。左轮、索科洛夫和EVA都是不可以被杀死的，否则都会引起“TIME PARADOX”。

●历史重演：也许是基因的原因，Snake会说出一些听起来很耳熟的台词，比如“名字对于战场没有任何意义”等等。

●在与EVA共同行动的剧情里，经过第二片森林的时候进入生存菜单选CURE，EVA的选项中，按L1键就可以看到EVA身着泳装的样子。按反复按R1键可以看到Snake或EVA做不同的动作。

●食蛇者行动中，Snake被发射之前有一段可以用主视点观察舱内的情况，向上看就可以看到一张海报，海报的主角就是2004TGS展Konami《MGS3》展台的女司仪菊地由美小姐。

●在游戏中可以得到“BOOK”，这些书都可以用武器攻击的方式来“翻阅”。大名鼎鼎的《PLAYBOY》自不用多说了，一些游戏杂志的背面都写有各自的官方网站地址。

●在游戏末期与左轮1对1的时候可以选择左边或者是右边的枪，并且当你拿到左边的枪（是有子弹的）之后如果故意打偏，剧情也会有一些不同。而那把左轮手枪，只有当Snake选右边时，才能够在二周目游戏中得以继承。

●Snake被The Boss扔下桥之后，有一段可以用主视点的剧情画面，在主视点画面下往左看，会看到一个穿着作战服的骷髅，这就是The Sorrow的遗骸。

●解决掉Raikov之后换上他的衣服，再套上“雷电”的面具，就可以在基地内横行霸道耀武扬威了。在这个状态下按△键是敬礼，如果给穿白大褂的科学家敬礼，他们会不知所措地站在原地发抖。如果拳打巡逻兵脚踢科学家，他们都不会有任何“过激行为”，巡逻兵更是会向你道歉。只有狗才能识破你的真面目。

●被关入监狱后存盘退出，再读取记录就会进入一个名叫“Guy Savage”的迷你游戏。

●被关入监狱后，共有4种方法逃走：一是记下先前被拷问时主视点看到的The Sorrow举的牌子上写的频率；二是不断地问零点少校，他最后会告诉你频率；三是吃了Johnny扔给你的东西之后再吐出来，Johnny会进来看你，这时……四是将Johnny扔给你的东西再扔回去，反复3次之后就会触发剧情，Johnny会给你看他家人的合影，照片背后也写着逃出用的频率。

●装备左轮的时候在主视点状态下转动右摇杆会很帅地耍枪。

●在游泳的状态下有可能会被鳄鱼一口吞掉，GAMEOVER。

●抓住的活蛇可以装备到武器栏里扔出去，如果扔到敌兵的身上，敌兵会惊惶失措，这时可以趁乱FREEZE他。

●提前干掉The End！在码头上The End首次出场的那段剧情过后，立即装备SVD，可以对还坐在轮椅上的The End“一枪爆头！”而随后的The End战就变成了与山猫小分队的战斗。

●在游戏初期和Tome少校对话时，少校会问你是否要改名叫“Double O Snake”，这句话来源自经典间谍片007的“Double O Seven”。

●负责Snake人个医疗与存盘的助理实习医生是一个不折不扣的科幻电影FANS，她一有机会就会和Snake大谈她喜欢的科幻电影。而第一次存盘时她肯定会谈到日本的怪兽电影“哥斯拉”，她还会预言在2004年哥斯拉电影50周年的时候会有一部周年纪念电影上映。事实上她谈到的这部电影正是即将在日本上映的最新一部哥斯拉电影，由小岛秀夫的好友北村龙平执导。

●二周目的时候会得到The Boss的武器“Patriot”，在装备这支枪的情况联系Sigint，他会和你大谈这支枪，最后会问Snake这支枪是哪来的，Snake会回答说“不要多问”。

●格兰宁博士的办公室的桌子上摆着RAY和REX的模型，除此之外还有一个《终极地带》里杰夫帝的模型。他给Snake的文件上Metal Gear的型号是“REX”。

●Raikov的柜子里贴有雷电的海报。

●使用叉子杀掉动物就是把动物直接吃掉。

●在山洞中找不到火把也没关系，随着你在山洞时待的时间变长，你的视力也会慢慢适应山洞里的微弱光线。

●The Boss战，最后一枪之后，按R1键，可以看见The Boss和The Sorrow的灵魂站在花丛中微笑着向Snake点头致意。

●中毒是很讨厌的一件事，在中毒之后发现没有药品就更麻烦了，不过也还是有办法能够立即解毒，方法就是让Snake呕吐，这样就能够立刻解毒，当然，耐力槽也会损失一些。

●TNT估计是《MGS3》当中使用率最低的武器了，这里有一个能够提升TNT“人气”的使用方法——炸敌兵的弹药库或者贮藏室。在游戏中会出现一些存放有大量武器或者食品的房间，使用TNT把这些地方炸掉，该区域的敌兵就因为后勤没有保障而感到绝望，并且出现体力低落（两拳就晕），手中只有一把小手枪的局面。

●The End战算得上是最麻烦的一场战斗了。不但耗时长，在Extreme难度下由于没有任何雷达，The End更是变得空前难对付。不过体贴入微的制作小组为玩家们准备了一个相当有趣的秘技，让玩家可以轻松战胜The End，方法如下：在The End战开始之前存盘，然后退回到PS2的菜单画面，将PS2的内置时钟往后调一个月，再进入游戏，读取记录，你就会“惊喜”地发现The End已经“老死”了……看来再强大的战士，也无法逃过死神的召唤啊……

不过如果你只把时钟向后调3～5天，再读取记录，就会发现这次是Snake自己睡着了，被The End轻松放倒，丢回监狱里。

●从监狱逃出后，不要给自己背部治伤以取出发报机。就以这样的状态前往瀑布去见EVA，会有特别的事件发生。

●在对沃尔金上校的战斗中，换上雷电的面具，会有意想不到的效果。

●在与EVA共同行动的剧情里，你能够对EVA施以CQC，她会说出一些她的秘密，比如三围什么的；麻醉她之后她会说梦话；如果你匍匐前进到EVA脚下，她会阻止你。

●在最后与The Boss之战，场地上有3条白蛇，它们的名字分别是Snake Solid、Snake Liquid以及Snake Solidus。这3条白蛇都是“非常美味”的蛇。使用声纳探测器可以探测到它们的方位。

●在最后与The Boss之战，如果10分钟之内也解决不了战斗，就会引发BAD ENDING。

●在最后总统为Snake受勋，Snake向总统敬礼时会有一段大约5秒钟的“隐藏主视点”，这时在画面上是没有R1键提示的。按R1键你会看到左轮站在总统身后的窗边……

●Big Boss在最后向着The Boss的墓碑敬礼的时候，按下R1键也可以看到隐藏着的主视点画面。



潜龙谍影3 食蛇者 剧情小说

文：RAY

第二次世界大战结束以后，世界分裂成了两大阵营——东方和西方。这标志着称为“冷战”的时代的开端。

沉重的引擎轰鸣打破了夜的寂静，在浓浓的寒气白雾中，一架运输机黑黢黢的庞大身影掠过无垠的夜空，垂尾上的美国国旗在星光下隐约可辨。机翼尖端不停闪动的灯光在云端忽隐忽现，划出几条朦胧的光带。

这是1964年8月24日的凌晨5点50分。

“正在飞越巴基斯坦领空。高度30000英尺。”飞行员报告。“即将进入苏联空域。”

控制台前的机组人员发出一连串指令：“20分钟后空投。开始减压过程。检查装备，背上主降落伞。”坐在他右边的是一名棕红色头发的青年女性，正聚精会神地注视着显示器的屏幕。

“好了，”控制台后面，一个军官模样的男子开了腔。他的年龄大概是五十来岁，身穿皮夹克，左脸上一条长长的刀疤几乎从额头直到嘴角。“准备好了吗？”

“空投区域仍然处在高压带控制下。少云，能见度良好。”

“很好。”军官点了点头。

昏暗的机舱角落里有一点火星在微微闪烁。那是一支点燃了的雪茄，抽烟的是个栗色头发的男子，一身跳伞行头，他叼着雪茄，坐在后舱门边一动不动，显然已完全沉浸在烟草带来的快感之中。

“把雪茄扔掉。”一名机组人员走到他跟前。“接好氧气管，戴上面罩。”

男子依然垂着头，甚至眼皮也没抬一抬，轻轻又吐出一口烟雾。

“扭扭捏捏的混蛋，他到底知道自己要做什么吗？”碰上软钉子的机组人员转过身去，压低声音骂了一句。

“飞近空投点。”飞行员的声音。“10分钟后空投。”

“喂！你聋了吗，杰克？”刀疤军官提高嗓门吼了一句。“让你扔掉雪茄，戴上面罩！”

被称为杰克的男子愤愤摇了摇头，不情不愿地服从了命令，一甩手把雪茄远远扔了出去，烟头的火光在空中划出一道闪亮的弧线弹落地上，消失在黑暗之中。他拿起身旁的氧气面罩，戴在头上。很快，一盏黄灯亮了起来。“减压完毕。检查氧气供应。”

“6分钟后空投！打开后舱门！”随着指令的下达，舱门徐徐开启。太阳已经升起，耀眼的晨光把机舱内映得通明。

“外界气温：零下46摄氏度。2分钟后空投。起立！”

杰克从座椅上站了起来。

“你会以时速130英里向下坠落。注意防止冻伤。”

“1分钟后空投……到后边去。”机组乘员不断发出指令。“打开氧气瓶。”

穿皮夹克的军官踌躇满志地来回踱了几步。“这将载入史册：世界上第一次的HALO（高跳低开式）跳伞。”

杰克缓步走向后舱，高空的强风刮进机舱吹动了地板上的雪茄烟头，他重重一脚踏在烟头上用力碾了几下。

“10秒后空投……预备。”“一切正常。”几盏绿灯同时亮起。

“准备空投，倒数，5、4、3……”机舱内全体人员屏息以待。

杰克回头看了军官一眼，此前一直气定神闲的刀疤军官也显得有点紧张，提高了声音。“展翅飞翔吧！上帝与你同在！”

“……2、1！”

杰克转过头去迎向舱外的晨风，平展双臂纵身跃出机舱。激烈变化的高空气流推动他在空中急速翻滚，但杰克很快就调整好了姿态，双臂贴身，头下脚上，飞快地冲向30000英尺之下的大地。

“杰克，我有些重要的消息。CIA的头儿终于给我们开了绿灯，批准了我们的‘贞节行动’。FOX小队的未来就看这回了。如果任务成功了，我们就能正式组建部队。”

“‘贞节行动’……听着有点成人礼的意思嘛。”

“别太得意了。这可不是演习。”

“说得对。那这个了不起的任务到底是什么？”

“两年前，一名苏联科学家通过我们的间谍向西方寻求政治庇护。他名叫尼古拉·斯特潘诺维奇·索科洛夫，是苏联的绝密武器研究机构之一OKB-754设计局的头头，在对方阵营中属于第一流的武器专家。”

“索科洛夫？那个有名的火箭专家？”

“正是。1961年4月12日，苏联成功实施了世界上第一次的载人航天飞行。把宇航员加加林送到地球轨道的东方号飞船的火箭发动机组就是由索科洛夫设计的。加加林成功上天以后，索科洛夫离开了火箭研究部门，担任了一个新成立的设计局的领导。”

“从一般的科研人员升为设计局局长，还真是飞黄腾达。他为什么要叛国？”

“似乎是被自己的发明给吓倒了，也可以说是良心发现吧。我们的间谍帮助他的家人成功逃到了西方，随后又设法将他弄过了柏林墙。行动就是我负责的。不过600英里的逃亡路程也把他的身体累垮了，到达以后我们就他送进了西柏林的一家医院……一星期后就发生了一件大事——古巴导弹危机。62年10月16日，肯尼迪总统获悉苏联人在古巴部署中程弹道导弹的事，他要求苏联把导弹撤离古巴，并立即对古巴实行海上封锁以阻止导弹继续运入。苏联没有让步，反而把武装力量提升到二级战备状态，又继续用运输船向古巴运送导弹。美苏之间的全面核战争一触即发。正当形势千钧一发的时候，10月28日，苏联同意将导弹撤出古巴，但是作为交换……”

“我们也撤出了部署在土耳其的中程导弹？”

“不，我们在土耳其的导弹都是些过时的废物，反正也是要处理掉的了，对美国对苏联都没有任何战略意义。这条消息只不过是用来糊弄其他国家的情报机构的。”

“那俄国人真正想要的是？”

“索科洛夫。”

“为了得到他，俄国人情愿把导弹撤出古巴？”

“没错。”

“他到底发明了什么鬼玩意？”

“当时我们并不知道。由于时间紧迫，我们再没有其他选择，肯尼迪总统答应了赫鲁晓夫的要求。第二天，我就把索科洛夫从医院交到了对方阵营的特工手中。他不断大喊‘救救我！’，直到从我的视线里消失。”

“一个月之前，我们从间谍那儿获得了新情报，索科洛夫已经被送回了研究所，在克格勃的监视底下继续进行那种不明武器的开发，而且那种武器已经接近完成了。”

“到底那是什么武器？和宇航火箭有关系？”

“是导弹。我们没有详细的情报，不过那应该是一种新型的核武器。这半年来苏联一直在塞米巴拉金斯克（Semipalatinsk）频繁地进行核试。赫鲁晓夫为了这种武器竟然同意把导弹撤出古巴，它的重要性也就可想而知了。根据情报，索科洛夫现在是在采利诺亚斯克（Tselinoyarsk），位于一个名叫‘贞女崖（Virgin cliffs）’的地点以西3英里的山区。”

“贞女崖？，跟‘贞节行动’很配嘛。”

“他们显然是在那里为那种武器开展实战演习。不过这正是我们夺回索科洛夫的最好机会。当然这同时也是最后的机会了，索科洛夫自己也明白。”

“听着，你的任务是潜入苏联的Tselinoyarsk山区，抢在那种武器完成之前，把索科洛夫安全地带回西方。记住了吗？”指挥官的声音在脑海中回旋，杰克仍在急速坠落，眼前的丛林迅速变得越来越清晰。判断自己已经降到了极限的高度，杰克及时拉开了背上的降落伞。“刷”的一下轻响，一朵巨大的圆型降落伞如同花蕾般在空中绽放开来。下落的速度立即减缓了。

“当你救出索科洛夫以后，马上到撤离地点乘上氦气球。氦气球充气完毕后，我们会派直升机来接你们的。这架运输机的燃料只能够维持4小时左右，不过一切顺利的话这次任务也就是几个小时的事。”

“正好赶上回家吃晚饭。”

“但万一捅出了什么漏子，你的晚饭、早饭以及后半辈子的每一顿饭就得在丛林里解决了。”

一切还算顺利，杰克安全地降落在丛林里，但他的背包却被一棵大树的枝条挂在了上面。他解下跳伞装备，摘下面罩迅速观察了一下四周，在一棵树后隐蔽好自己，打开了通信机。

“杰克，你现在是在敌人的势力范围之内，为了防止窃听，从现在开始，我们将使用代号进行通话。你的代号是Naked Snake（裸蛇），记住，不要再用你的真名。”

“蛇？”

“你不喜欢蛇？以前你不是吃过一条吗？”

“那是野外生存训练的时候罢了。我可没想过在餐厅里要这道菜……”

“好了，你没有选择的余地。至于我，我的代号是汤姆，叫我汤姆少校吧。”少校显然没打算在Snake的代号问题上多做纠缠，很快进入了正题。“这是潜入作战，不要让敌人发现你的任何踪迹，懂吗？这类的潜入行动是FOX小队的专长。你的武器、装备必须就地取得，还有食物也是一样。”

“我总算明白你为什么问我喜不喜欢蛇了……大概管我叫Snake也是你的恶作剧吧。”

“不，这是另有原因的。当时机成熟的时候我会告诉你。”

杰克——现在的代号是Naked Snake——爬到树上拿回了背包。刚一下地，他就收到了少校的呼叫。“虽然这次的行动不会有战友给你提供实战支持，不过我们在直升机上已经安排了一个无线电后援小组，成员除了我以外，还有一名医护人员……”Snake听见耳机里传来一个温柔的女声。“你好，Snake，我是‘空降护理’。”“空降护理？”

“也就是空降的护理人员。”

“不打算把你的真名告诉我吗？”

“那你打算把真名告诉我吗？Snake先生？”

“我叫……我叫John Doe。（=某人，如汉语说张三李四）”

“所以他们都简称你杰克？”

“那你的名字呢？”

“Jane Doe。”

“有意思。”

“如果你能够活着回来，我会把名字告诉你的。我的通信频率是145.73。”空降护理结束了通话。

“你的任务数据也是由她负责保存的。”汤姆少校又说，“我还有一位成员要给你介绍呢，Snake。说到蛇，你该想起The Boss了吧？传说中的战士，也是你的老师。她从DCI拿到了授权，担任FOX小队的任务顾问。”

“The Boss？”Snake大吃一惊。

“这次的行动也是她和我一起策划的。我们曾经同在SAS（英国特种空勤团）效力。”少校简单地回答。

Snake显得稍微有点窘迫，正当不知该说什么的时候，耳机里已经响起了那个熟悉的沉静的声音。“是你吗，杰克？我们已经有几年没见了？。”

“Boss？”

“没错，是我。”

“……”

“说话吧，让我听听你的声音。”

“已经有5年72天又18小时了。”

“你瘦了。”Snake话音刚落，The Boss说了这么一句。

“你能从我说话的声音里听出来？”

“当然能。我对你的一切了如指掌。”

“是吗？可是我却完全不了解你。”

“你这样说是什么意思？”

Snake的话音里含着怒气。“你为什么要突然从我面前消失？”

“我要执行一项绝密任务。”感觉到Snake的不满，The Boss又加了一句：“你已经不需要我了。”

“但我还有许多东西需要你教我。”

“不，我已经把你要学的作战技巧都教给你了，剩下的部分要靠你自己去领会。”

“技巧？可是你并没有教会我军人的思考方式。”

“军人的思考方式？这是我教不来的。作为军人必须同时具备强韧的意志、身体以及作战技巧，而这里面只有技巧能够通过向他人学习来获得的。我无法教会你如何思考，你必须得自己领会。听我说，杰克，军人处在同一阵营并不表示他们会永远如此。对战友存有私人感情是最要不得的。政治——是政治决定了你会面对什么敌人，而政治是会不断地改变的。”

“所以你要离开我吗？”

“不，这不关你的事，我说过了，我要执行一项绝密任务。”The Boss说，“军人的天职是服从命令，没有怀疑的余地。但你却在寻找战斗的理由。你是个天生的战士，却不太适合当军人。军人只是政治的工具而已，对于职业军人，使命是无所谓对错的，他没有敌人、没有朋友，有的只是使命。”

“我会尽全力完成使命，而不去考虑政治。”

“没用的，你迟早会被自己的良知所困扰……到最后，你总得选择是继续当军人，还是只做一个拿着武器作战的人。东方人有句话：‘至死不渝’你知道是什么意思吗？”

“要……爱国？”

“意思是要为国家而献身。”

“我对总统和政府官员效忠，必要的时候我会为他们战死。”

“但总统和官员并不是永恒的，他们会卸任。”

“我会听从国家领导人的命令，不管他是什么人。”

“其实军人的使命并不是由人来决定的。是时代。人们的价值观会随着时代而改变，国家领导人也不例外。所以世界上不会有绝对的敌人，我们的敌人只是相对意义上的，随着时代的变化而变化。要做到‘至死不渝’，我们就不能相信任何人，包括我们所爱的人在内。”

“这就是军人的思考方式？”

“我们可以相信的只有‘使命’，杰克。”

“好吧，不过请记住，我现在叫Snake。”

“噢，对，那是你的代号，它很适合你。”

汤姆少校接口说道，“没错，The Boss在二战期间成立的特种部队就叫‘眼镜蛇’。有她在这儿做你的后援，你可以放心了吧，Snake。”

“是的……对了，还有一件事，boss……”Snake说，“很高兴能够再听到你的声音。”

“我也一样。我的频率是141.80。随时和我联络吧。”

穿过一片有鳄鱼的沼泽之后，Snake发现了两名敌人的岗哨，看来这一带已经布满了克格勃派出来看守索科洛夫博士的部队。少校来电提醒：“你在这里的行动是严重违反国际法的，我们不能让克里姆林宫发现我国的动态，所以一定要小心别让人发现你！”Snake回避敌人继续前进，小心地通过峡谷上空的吊桥，来到RASSVET工厂。从外面看来，这片建筑物一副破败零落景象，但敌人的巡逻是却空前的严密——根据情报，索科洛夫博士就是被关押在这里的东北角。“不要惊动敌人，保证博士的安全。”汤姆少校叮嘱道，“对了，你见到索科洛夫时替我对他说一声：抱歉来得这么晚。”

“明白。”

Snake摸到厂房东北角的屋子，轻轻推开门小心地走了进去。室内陈设简陋，根本找不出什么像样的家具。一个身穿黑色皮外套的人蹲在角落里的壁炉前面，把手中的一页页书稿送进熊熊的炉火之中。

Snake悄没声息地蹑到他的身后。“你就是索科洛夫吧。”

那人吃惊地回过身来，他是个五十来岁的秃顶男人，面容瘦削，左眼上架着一片单眼镜。“你是沃尔金的人？”他急忙抓起散落在地上的手稿，一把将稿纸都投入了壁炉，站起身来，“你别想从我这儿弄到手！”

“别误会，我是CIA的特工，是来救你离开这片铁幕的。”

“你是CIA的？”

“没错，我是两年前帮你出逃的ZERO少校派来的。”

“ZERO……”

“他还让我给你带了话：抱歉来得这么晚。”

“是吗……他是个守诺言的人。”博士沉吟着，慢慢说了这么一句，但他的语气立即又变得急促起来，“你得在他们来到之前把我救出去！”

“‘他们’是谁？”

“GRU的沃尔金上校。你们西方阵营的人叫他‘雷电’。”

“雷电？没听说过。”

“他是军队中的极端分子，企图控制整个国家，自从两年前的古巴导弹危机以来，赫鲁晓夫无视军方中的鹰派的反对，对西方采取和平共存的政策，但是农业政策的失败使他的地位受到了动摇。加上去年11月肯尼迪总统遇刺，赫鲁晓夫失去了一个最大的盟友，他的日子更是越来越不好过了。有一个组织正准备抓住这个机会，联合反政府武装夺取权力，推翻赫鲁晓夫，把勃列日涅夫和柯锡金推上他的位置，而策划这个行动的就是沃尔金上校。他控制了一些秘密武器研究所来实行他的计划，现在更准备夺取我在这里研发的新型武器。”博士忧心忡忡地说。“有情报说他们准备在这次演习中动手……”

“那外面的士兵……”

“没错，他们就是派来防范沃尔金上校把我抓走的，即使杀掉我也在所不惜。”索科洛夫摇摇头，“沃尔金一定会来的，你得赶快救我离开这里。”

“这就交给我吧。”
“你的俄语说得很棒。”博士不无钦佩地说。“是在哪儿学的？”
“从我的老师那儿。”Snake一边回答，一边打开了通信机。
“少校，我已经找到索科洛夫了，他一切都好。”
“干得好，马上把他带到撤离地点，我们在那里会合。”

Snake保持着警戒的姿势开路，带着索科洛夫离开了屋子。博士对于这种潜行的方式显然很不习惯，一副慌张的样子。当他们将要离开厂区时，几名埋伏在暗处的克格勃蒙面士兵突然出现，团团包围了他们。“这就是传说中的The Boss？”一个冷酷的声音轻轻说道。Snake霍然转身，看见了一名身穿GRU制服，脚踏长统马靴，手玩马卡洛夫手枪的青年苏军军官。“我们终于见面了。”
“你是SPETSNAZ部队山猫小队的人！”蒙面士兵的其中一人说道。“GRU的士兵来这里干什么？”
“士兵？” 青年军官一声冷笑，正了正头上的军帽。“我是山猫小队的司令官，奥塞罗特少校！”
“索科洛夫是我们克格勃的，你马上离开这里！”士兵毫不买账。
“山猫是不会让猎物逃掉的！”话音刚落，奥塞罗特突然出手，以闪电般灵活的身手和精准的枪法击倒了周围的克格勃士兵。屋顶上监视的一名士兵见势不妙立即躲了起来，奥塞罗特不慌不忙地再次举起了手中的枪，一扣扳机，子弹打在铁架子上反跳起来，士兵应声落地。
奥塞罗特对准尚未断气的士兵再补了一枪，弯腰拾起自己刚才落在地下的军帽戴回头上。Snake抓住这一瞬间，冲博士说了一句“找掩护！”起身就要向奥塞罗特发动攻击。奥塞罗特轻蔑地打量着对手，“你不是The Boss？”他突然抬起头，学了一声猫叫——狂野的山猫的叫声。
仿佛被这叫声召唤似地，一群GRU特工如同凭空出现般地从四周的墙角、货物、掩体后冒了出来。面对如此阵仗，索科洛夫博士连惊呼都发不出了。
“你这是什么架势？”奥塞罗特悠然走到Snake身旁。“就凭你这支枪……”他看看周围的部下，肆无忌惮地大笑起来。Snake皱了皱眉头。
“既然你不是The Boss……” 奥塞罗特故意拖长了声音。“那就去死吧！”他炫耀般地玩弄着手中的“马卡洛夫”，举枪瞄准了Snake，扣动了扳机。
扳机“咔哒”一响，却没有听见枪声——枪卡壳了。
奥塞罗特微微一怔。一转眼，Snake的匕首已经架在了他的脖子上，他还没回过神来，已经被Snake打倒在地，枪也被缴了下来。躲在后面墙角的博士抱头向外逃窜，周围的几名士兵由于长官被制住，一时不敢妄动。躺在地上的奥塞罗特大叫：“别管他，先干掉另外一个！”
但他的话已经说得太迟了，利用士兵瞬间的迟疑，Snake以巧妙的战术和迅猛的手法将他们一一打倒。奥塞罗特恼怒地地爬起身扑向Snake，却再次倒在了Snake娴熟的CQC技术之下。
“我不相信……”奥塞罗特喘息着。
“你想用手弹出第一发子弹，对吧？在战斗的时候玩这种花招可就太不聪明了，不然你的枪是不会卡壳的。”Snake平静地对他说。“而且你根本就不适合用自动手枪，你习惯弯曲肘部来消除后坐力，这更接近左轮手枪的射击技术。”
奥塞罗特的眼中闪射出怒火。“该死的美国狗！”他突然拔出匕首跳起身来，向Snake猛扑过去。Snake又一次轻易地打倒了他，而这一次，奥塞罗特终于没有力气再爬起来了。“不过刚才那几枪确实有点意思……你的枪法很不错。”
“……很不错……”奥塞罗特抓住Snake的手腕，使尽全身力气抬起半个身子，仿佛还想再说什么，但终于晕了过去。
结束了战斗，Snake站起身来，打开了通信机。“有点不太顺利。一个叫沃尔金的GRU上校也想抓到索科洛夫，听说是跟苏联政府内部的权力斗争有关。”Snake简单地向少校说明了刚才的情况。
“KGB在保护索科洛夫，而GRU要抓他？情况可能比古巴那次更加严重呢，Snake。”
“我也觉得很可疑。不过现在索科洛夫逃走了，我必须先找到他。”

Snake追踪着博士逃走时留在地上的痕迹，没费多大力气就在吊桥的桥头找到了他。“你没事吧？”Snake把枪收好。
“刚才那些是SPETSNAZ山猫小队的人……是GRU的精英。”索科洛夫的语气里满是恐惧和焦虑，“他们要来抓我……我完了……”“冷静点儿，我答应过要救你出去的。我们有很强的搭档做后援……”“瞧！”博士突然伸手指向对面悬崖高处的一个模糊的轮廓。Snake拿出望远镜，隐约辨认出了一辆重型战车怪异的外形。
“那就是他们逼你设计的玩意？”
“是的，它叫Shagohod，意思是怪兽。一辆能够发射中程弹道核导弹的战车。”
“能够从那种地形发射核弹？”
“没错，而且不需要友军部队的支持。”
“能够独立作战的核搭载战车……”Snake喃喃地说。他明白那意味着什么。“它已经建造完成了吗？”
“没有，目前还处在第一形态的最后阶段。我们还需要完成第二形态。那才是这台兵器的真正形态。万一被上校得到了它……那就意味着冷战的终结。”
“冷战的终结？”
“和一个恐怖时代的来临……”
“世界大战吗？”
“除了合作，我别无选择！”博士辩解似的用力一挥手，“我不想死……我还想到美国和妻儿团聚……请帮我回去！只要我走了，他们就没有办法完成Shagohod！”
“明白了，快走吧！"

索科洛夫跟在Snake后面，颤巍巍地走上了晃晃悠悠的吊桥。当他们走到桥的中段，Snake发觉对面的晨雾中有人正向他们走来。他站定脚步。
来人是一个面容姣好、神情刚毅的金发女子，两手中各提着一个印有美军标志的沉重铁箱——The Boss！！Snake不禁愕然。
The Boss把手中的铁箱扔在桥上，巨大的冲击力使桥身剧烈晃动起来。博士一个站立不稳，跌倒在桥面上。
“干得好，杰克。”
“你到这儿来干什么？”
“把索科洛夫带走。”The Boss回答道。
Snake突然感觉周围有点不太对劲。天色阴暗下来，不知从哪里飞来的一大群黄蜂在他们头顶上嗡嗡飞舞，没过多久，蜂群干脆向Snake和博士扑了过来，把他们完全包围了。面对这些恼人的生物，Snake稍一分心，身后的索科洛夫博士已经被一架直升机上垂吊下来的神秘人物抓走，如同蜘蛛攫取它的猎物。
那名身材高瘦的神秘男子把博士拉上直升机，远远冲The Boss点点头。
“朋友们，我们将会再次并肩作战！”The Boss轻轻地说。
“期待已久。”“欢迎你回来，boss。”直升机上的几名成员一一向The Boss致意。
“我们五个人终于再次聚齐了……”The Boss说，像是在回答他们，又像在自言自语。“是时候到地狱的深渊去闯一闯了……”她抬头看着天空，细密的黑色雨点洒落在身上。“血雨……是他在哭泣吗？”雨雾迷蒙之中，一个男人幽灵般的身影走到她身边，默默地点了点头。The Boss打了个激灵，仿佛从梦中惊醒，回头向身后看去，却没有发现任何人。
直升机离开了。
桥头突然闪出耀眼的电光，一个身穿军大衣的男人在蓝白色电光缠绕中走上吊桥，嘴里还不断念叨着“KUWABURA，KUWABURA”。他身材魁梧，满脸都是深深的伤疤，面容说不出的狰狞可怖。“沃尔金上校，”The Boss没有看他，简单的打了个招呼。“欢迎到我的国家来。”上校说。
“Boss，怎么回事？”Snake感到情况不妙。
“我已经投向苏联了。”The Boss淡淡地说，“索科洛夫是我送给新东家的见面物。”
“还有无后坐力核弹头……”他身后的沃尔金上校提起了桥面上的两口铁箱子，“这份礼物也很不错。”
“不，这不是真的！”
“他是谁？”沃尔金上校漫不经心地瞥了Snake一眼，转向The Boss。“也是你的门下？我们要把他一起带走吗？”
“不用，他还不过是个孩子。和眼镜蛇部队差得太远了。”
“你说什么？”Snake喝道，举起了手枪。
“你能开枪吗？”The Boss毫不在意地向他走过去，看来似乎完全没有戒备。当Snake注意到她眼中凌厉的目光一闪的时候，The Boss已经发难，以迅雷不及掩耳之势把Snake打倒在地。Snake举起手枪，却发现手中只剩下一个握把。他抬起头，看见枪栓已经被The Boss拿在了手中。The Boss把枪栓掷还给他。Snake从地上爬起来，拉开了徒手格斗的架势。但是他刚才在对付山猫小队时大显威力的CQC技术在The Boss的面前却

完全没有效果，反而一招之下就被The Boss折断了左臂。

“他已经看见过我的脸了，”沃尔金上校冷酷地说，“不能让他活着。”他放下手中的核弹装置，回头向Snake走过来，双手不断放射出耀眼的电光。

“慢着，”The Boss止住了他，“他是我的弟子，让我来解决他吧。”她走到Snake身前，向他伸出右手，“你不能和我们一起走了，杰克。”Snake迟疑着，终于伸出手去握住了她的手。The Boss一把将他拉近自己身边，一记肘击重重击在Snake的右肋上。Snake一声闷哼，身子已经被The Boss拎了起来顺势向桥外摔出，他下意识地伸出手去，却只抓下了The Boss的发带，便身不由主落入了下面的河谷……

The Boss凭栏俯视河面上激起的水花，神情间若有所思。“随波逐流吧……我现在和他们在一起了。”沃尔金上校走过来，“我们可以走了吗？”

Snake落入河水，被急流冲到了下游的一处浅滩。通信机的嘟嘟声把他从昏迷中唤醒。

“Snake，你怎么样？”是汤姆少校的声音。

“少校，The Boss……她，她叛变了……”

“待会儿再说这个吧，你现在得先对自己的伤势进行紧急处理！”Snake按照空降护理的指导逐一处理了身上的几处伤势，渐渐恢复了一点精神。

“待在那儿别动，我们马上来接你！”

苏军的武装直升机群吊着庞大的Shagohod飞离了丛林，直升机上，The Boss站在舱口，沉吟着缓缓举起了左手，仿佛在和谁作别。旁边的另一架直升机上，沃尔金上校正在检视The Boss带给他的“礼物”——便携式核弹发射器。“好极了。现在索科洛夫和Shagohod都落在我手里了。”

“我们该拿这女孩怎么办？”奥塞罗特看着被GRU士兵看守着的一个戴眼镜的长发女军人，问道。

“她是谁？”

“大概是索科洛夫的女人。”

沃尔金上校走到女子跟前，伸手托起她的下巴，目光在她脸上打了个转。“她很不错，我要了。”女子悄悄地把手伸进衣袋，却被上校察觉了，一把夺下了她手中的唇膏型手枪。“别急，亲爱的。”

“你是克格勃的人？”奥塞罗特忍不住问道。

“她也许有利用的价值。”沃尔金上校说，“把她带回基地。索科洛夫的研究设施已经没有用处了，我正好试试这个厉害的新玩意。”他拿起核弹发射器。

“可是，”奥塞罗特吃了一惊，“那些都是我们的同胞！”

“我不在乎。那些美国的变节者才是我们的朋友。”“你准备对俄国人发射核弹？！”奥塞罗特还想劝阻，却被上校粗暴的推到一边。

“记得阿拉莫吧？”上校按下了发射钮。

导弹在天空中留下一道白色的尾迹，吊着核弹头的降落伞自丛林上空悠悠飘过。几十秒之后，昏暗的天空陡然变得白亮，巨大的蘑菇云冉冉升起，强烈的爆风瞬即席卷了整个丛林……

Snake Eater	食蛇者
what a thrill	何等的恐怖
with darkness and silence through the night	这彻夜的黑暗与死寂
what a thrill	何等的悸动
I'm searching and I'll melt into you	寻寻觅觅 要融入你
what a fear in my heart	心中是何等的惧怕
but you're so supreme!	为你甘愿不顾一切
I give my life	献出我的生命
not for honor, but for you (snake eater)	不为荣誉 只为了你（食蛇的人）
in my time there'll be no one else	生命里 再容不下别人
crime, it's the way I fly to you (snake eater)	罪——我乘它飞向你（食蛇的人）
I'm still in a dream, snake eater	依旧魂牵梦萦 食蛇的人
someday you go through the rain,	有时你冒雨前行
someday you feed on a tree frog,	有时以树蛙为食
it's ordeal, the trial to survive	这生存的折磨 历练
for the day we see new light	只为曙光重现那一天
I give my life	献出我的生命
not for honor, but for you (snake eater)	不为荣誉 只为了你（食蛇的人）
in my time there'll be no one else	生命里 再容不下别人
crime, it's the way I fly to you (snake eater)	罪——我乘它飞向你（食蛇的人）
I'm still in a dream, snake eater	依旧魂牵梦萦 食蛇的人
I'm still in a dream, snake eater	依旧魂牵梦萦 食蛇的人



一周后的 1964 年 8 月 30 日，晚上 11 点 30 分。北冰洋上空。

SR-71，这架美军最新型的高空高速侦察机，如同一头黑色怪鸟，在极光下向苏联的领空疾驶而去。

“运送飞行器的燃料和电压正常，氧气、电源、防冻系统 OK。准备发射。”

“Snake，这次我们不能再冒险使用 HALO 跳伞了。自从上次的行动以后，这个空域的防卫力量就加强了很多。所以我们这次会使用一种最新的飞行器。你将会和艾伦·谢巴德得到同等待遇呢。”

“如果你失败了……F O X 小队将会被解散……”

从贞节行动回来之后，Snake一直在世界设备最先进的 ICU 病房接受着治疗。

“住在这里的感觉怎么样？”

看到前来看望的汤姆少校，Snake忍不住发起了牢骚，“你能不能让那些穿西装的注意一下医院的探访时间表？他们白天黑夜老是来盘问个不停，我怎么能好起来呢？”

“那些调查奉的是军方的命令……”

“调查？还不如说是审讯吧。他们说我是叛徒，是 The Boss 的同谋者。”

“他们只是想找替罪羊罢了。”少校不觉也想起了自己被盘问的遭遇。

“这是不是说 FOX 小队要被解散了？“

“现在还有机会。挽回FOX小队名誉的机会到了，杰克，这就是我今天来找你的原因，”少校递给Snake一支古巴雪茄。“今天早上我和CIA开会来着。”

“昨天，白宫接到了一个意外的电话。是赫鲁晓夫打给约翰逊总统的直线电话。就在 OKB-745 研究局毁于核爆的同时，他们的雷达侦测到了一架我国的军机出现在他们的领空之内。为此，苏联已经把武装力量提升到二级战备状态。赫鲁晓夫要求总统就我国军机侵犯领空的事做出解释。总统虽然已经说明了The Boss带着两枚小型核弹叛逃、投向勃列日涅夫一派的 GRU 上校沃尔金的事，但由于古巴危机之后赫鲁晓夫的对军权的支配力大大减弱，为了向军方交代，他要求我们在一个星期之内去把 The Boss抓回来，并收回剩下的核弹，以证明我国与此事无关。否则苏联军方中的鹰派人物可能会推翻赫鲁晓夫，进而向美国寻求报复。如果我们的行动不成功，将会意味着新一场世界大战的爆发。

“简单地说，为了阻止全面核战争爆发，我们要证明美国和上次的爆炸事件无关，并且清除叛徒 The Boss。上头认为你是惟一能够胜任这次任务的人，毕竟你是她亲手教导出来的最后一名弟子。如果任务失败，我们都要倒霉。”

“这次，俄国人会作出一些配合，比如提供通信卫星作为我们联络之用，以及选派一些内线情报人员等。60年9月，我们国家安全局有2个密码破译专家叛逃到苏联，他们现在在克格勃受过应付这类情况的训练，代号分别是 ADAM（亚当）和EVA（夏娃）。ADAM已经渗入了沃尔金的组织，他会协助你的行动并为你安排好撤离路线。因此，到达后你必须要尽快和他接头，明白吗？”

在沉沉夜色之中，Snake乘坐的小型飞行器摆脱了苏军巡逻战机的追踪，迅速接近了地面。Snake打开弹射器把自己射出机舱，打开减速伞，安全落到地上，而飞行器则滑降在北方的林地里。Snake 打开通信机。

“你平安着陆了吧？”“是的，不过降落点严重偏离了目标区域。”“好了，先确认一下你的任务吧。首先，你要营救索科洛夫，然后查明Shagohod的下落，并把它摧毁，最后，消灭The Boss。”“消灭 The Boss……”Snake 喃喃地重复了一遍。

“这次行动的代号是‘食蛇者’。”少校又说。

“是因为我要消灭 The Boss 和眼镜蛇小队的缘故？”

“另外，不要忘掉了沃尔金上校。”

“我可不是雇佣杀手。”

“我知道，不过那是克里姆林宫的要求。”

“明白了，汤姆少校。”

“等一下，我准备换一个代号，因为‘汤姆’这个名字不太吉利。你还记得去年的电影《大逃亡》吧。电影是根据战俘逃出纳粹集中营的一段真实故事改编的。剧中的战俘挖过三条地道，分别命名为‘迪克’、‘哈利’和‘汤姆’，但其中两条都被纳粹士兵发现而堵塞了，他们依靠剩下的那条地道才逃出去。”

“我明白了，你想用那条救命的地道的名字做代号，希望可以带来好运。”

“是的，不过我记错了，他们逃脱用的地道应该是‘哈利’，所以……不多说了，还是照老规矩办，你叫我Zero少校吧。”少校有点郁闷。“对了，空降护理也会参与我们的行动。”

“这也是她的最后一次机会？”

“差不多吧。你的后援小组还有一位成员：Sigint（情报）先生。他是尖端武器装备方面的专家。他的频率是148.41。最后，克格勃为你安排的内线 ADAM 会在上星期你营救索科洛夫的废弃工厂等你，他会协助你找到索科洛夫。接头的暗号是：‘爱国者是谁？’和‘LA-LI-LU-LE-LO’。”

“LA-LI-LU-LE-LO，明白。”

Snake悄没声息地漆黑的丛林里穿行着，刚走上一条小路，就见前面传来一声马嘶。他定睛一看，原来是一匹高大的白马。他放下了戒心，走到白马身旁。“看来你还真是命不该绝。”听到这句话，Snake 立即拔出手枪，回过身去。“Boss？”

那果然是The Boss。她披着一件黑色的斗篷，就站在 Snake 身后不远的地方。“手臂还疼吗？”

Snake 反问，“你来这里做什么？”

The Boss 没有回答，突然掀掉斗篷，露出一身洁白的紧身衣，她闪电般地逼近Snake身边，夺下了他的手枪。“回去吧！在前面等待你的是 GRU 的士兵和我的部下，你是不可能完成这次任务的。我已经不是你的 boss 了，离开这里吧。回到你的主子那儿去。”The Boss 说完，举枪对准坠落的飞行器就是一阵扫射，飞行器在爆炸和烈火中变成了一堆残骸。“这该会引起他们注意的，你赶快走吧。从这里往南 60 英里就是国境线。”

Snake 愤怒地发出了质问：“你……你为什么要背叛？”

“我没有背叛，”The Boss 回答，“我将至死不渝——为我自己的目标。你呢？杰克？你会忠于你的国家，还是忠于我？是忠于使命，还是忠于你的信念？忠于部队，还是忠于你个人的情感？”她披上斗篷。“你根本不知道真相。不过，你迟早也需要作出抉择。我不期望你能原谅我，但你是不可能打败我的，你太了解我了。”The Boss 翻身上马，“看看那条发带，如果你不能抛开过去的一切，你是活不长的。下次见面的时候，我会杀了你。”说完，The Boss 一抖缰绳，纵马冲进了雨幕之中。

燃烧的飞机残骸正好吸引了敌人的注意力，S n a k e 沿着上次任务时的同一路线来到了RASSVET 厂区。但是，当他按照情报在东北角的房间等待时，ADAM 却没有出现。Snake 走出屋外，随着沉重的摩托引擎轰鸣声，一道白光映进了他的眼睛。

“对不起，我来晚了。”驾车的人戴着头盔，没法看清她的面目，但从声音和身材来看，那无疑是个女人。

“把引擎关掉，他们会听见的。”

“你就是他们派来的特工？”

“你是 ADAM？我以为你是个男的。”

“ADAM 来不了了。”

“好吧，说出你的暗号。爱国者是谁？”听见对方没有回答，Snake 提高嗓门又问了一遍。

女人还是没有说话。四周却闪出了好几个士兵的身影。

“趴下！”摩托上的女人叫道。Snake 应声扑向地面，这时陌生女人已经拔枪和士兵交上了火，几乎是弹无虚发地打倒了全部敌人。

“这就是你想要的答案。”她边说边摘下头盔，有意无意间随手拉开了紧身衣胸前的拉链。“我叫 EVA。”

回到屋里，Snake 坐了下来，点起一支雪茄。“原来的计划并不是这样。ADAM 出什么事了？”

“你的代号叫什么？”

“……Snake。”

“而我是EVA。你是来诱惑我的吗？”EVA 坐到 Snake 身边。

Snake 往一旁挪了挪。“ADAM 怎么了？”

“沃尔金上校是个多疑的人，他认为我比 ADAM更适合这个任务，”她笑了笑，“因为我能做到一些他做不到的事。”

“你曾经是国安局的密码破译员？”

“是的，4 年前我和 ADAM 一起逃到了苏联。”

Snake的目光落在EVA腰间的毛瑟枪上。“刚才那一手……你的枪法很不错。”

“我猜你在西方是没见过吧。”EVA 得意地一笑，然后拿出了另一把枪。“这是给你的。”

“.45吗，”Snake 接过了这把做工异常精良的手枪，爱不释手地把玩起来，“太漂亮了。你从哪里弄到这样的好东西的？”

"从西方的一座军火库弄来的。这本来大概是那些高级军官们的用枪。对了，你最好把这个也带上。”她扔给 Snake 一套研究员的白色制服。索科洛夫在北边的实验室里，那儿的防卫非常严密，你必须打扮成研究员的样子才可能混进去。”



"我们有办法把他弄出实验室吗？"

"试试看吧。"EVA说道，她随即把前往实验室的路径详细地告诉了Snake。"好，我们走吧……"Snake站起身来，但刚才在The Boss手下所挨拳脚和尚未痊愈的旧伤让他感到一阵虚弱。EVA看出了他的疲惫。"你还是在这里休息一下再走吧！现在离黎明还有整整一个小时，夜里在丛林中乱闯是很危险的。"说着，她凑到Snake的面前，"我还可以为你做一点事……我会给你放哨直到天亮……"

天亮了，清晨的阳光照进了房间，Snake从睡梦中醒来，敏锐的耳朵立即捕捉到了一种谨慎热诡秘的脚步声。"不好，我们被包围了……"他透过窗户向外察看，发现了4名身穿GRU制服的士兵。EVA也看见了："是山猫小队！我们要赶快离开！来，到这儿帮帮我，不要忘记你的装备！"两人把床移开，露出地板上的一道小门——从这里可以钻到屋子地板和地面之间的夹层。"等下我会开摩托突围，稍后再和你联络！"Snake点点头，"好，让我来拖延他们。""别为我送命了，"EVA在Snake颊上轻轻一吻，钻进了门里。

消灭了前来搜查的山猫小队，Snake正要离开，却接连听见了几声枪响。他循声过去一看，竟然碰见了奥塞罗特——原来EVA落入了他的掌握！和上次一样，奥塞罗特脸上依然挂满了傲慢的神气，但是手中的马卡洛夫手枪已经换成了一把精致的柯尔特的单动式陆军左轮。"没错，就是这个架势！"他居高临下，得意洋洋地冲Snake说道。EVA试图挣脱，却被奥塞罗特一把抓了回来。"什么？是个女的？"奥塞罗特有点意外。"你！站着别动！"他看到Snake正在慢慢挪动位置，立即大喝一声。

"今天不会再出上次那种意外了，"奥塞罗特扬了扬手中的左轮。

"这枪确实很漂亮，"Snake不慌不忙地说，"可是要杀我你还差了样东西。"

"什么！"奥塞罗特举起左轮，瞄准Snake扣动了扳机。击铁清脆地响了一声，却没有子弹射出。枪里已经没有子弹了！奥塞罗特刚知不妙，已经被EVA转身一顿拳脚打得毫无还手之力。EVA打倒奥塞罗特，纵身跳上摩托，发动引擎，把再次扑上来的奥塞罗特撞了一个跟头，飞车驶到Snake身边。

"那玩意只能装6发子弹，"Snake对奥塞罗特说，"马卡洛夫是8发。这给你造成了一种错觉。"

奥塞罗特好不容易才从地上爬起来，拾起掉在地上的左轮，插回腰间的皮套。他倒退两步，"好，咱们走着瞧吧！"转身逃出了厂区。

EVA因为要赶在奥塞罗特之前回到沃尔金上校的总部，随后也驾车离开了。

Snake沿着EVA指引的路径前往索科洛夫的实验室，穿过了鳄鱼池和废弃的BOLSHAYA PAST BASA仓库。没想到，刚走出仓库大门不久，在一条深沟对面，奥塞罗特又出现了！

“看来The Boss的情报是可靠的。”奥塞罗特冷冷地说。“在你手下，我曾经两次惨败……”

他突然又发出了那种召唤部下的山猫叫声。一秒钟以后，Snake发现自己完全陷入了敌人的重重包围。

“我不想让眼镜蛇那帮人失望，不过……现在你已经是我的了。”奥塞罗特一挥手，“你们，全部退下。”他转向Snake，“现在没有人妨碍我们了。山猫是骄傲的生物，它们一向总是独自狩猎。”奥塞罗特边说边拔出一对左轮手枪。“这次我有12发子弹了……来，拔枪吧！”

两人正在激战，突然有一只黄蜂飞到了奥塞罗特脸上，“可恶！他找来了！”话音未落，一群凶恶的黄蜂如同一团活的乌云，不分敌我地对附近的所有人发起了袭击。Snake伏在地下躲避着黄蜂的螫刺，奥塞罗特也不得不使出转枪的技巧来驱赶身边的蜂群。周围的GRU士兵在蜂群的疯狂攻击下一个个惨叫着相继倒地。眼见蜂群难以抵挡，Snake只得纵身跳下了前面的山谷。

没想到山谷下竟是个深深的洞窟，洞内一片漆黑，伸手不见五指，还好Snake在路上找到一束火把照明，绕到瀑布上端，又走了一段山道，终于在尽头处的一个水潭前看到了明亮的天光。Snake走到潭边，抬头望向头顶的洞穴出口，看见的竟然是那群阴魂不散的黄蜂从洞口直扑而下，无奈只能跃入水潭游向对岸。

“我总算找到你了！”

Snake刚钻出水面，就听见蜂群聚集处传来一个粗犷的语声。“我们是The Boss的儿子！”话音刚落，蜂群突然散开，一个戴着头套、身穿迷彩背心的彪形大汉现身了。

“我叫The Pain……我会把你领进一个无法想象的痛苦世界中去！”说着，他猛然张开双臂，蜂群如同接到了指令，迅速聚集到了他的两条手臂上。“我们开始吧！”

Snake从来没有碰见过能够操纵蜜蜂进行攻击和防御的对手，但是凭借潭水的掩护他还是在周旋中慢慢占据了主动，终于，经过一番你来我往的拉锯战，面目狰狞的The Pain倒在了Snake的枪下，爆炸的烟雾消失，失去主人的蜂群也随之散去。Snake从左面的洞口走出地下洞窟，重新回到了丛林中。击败两名配备单人飞行器的敌兵后，Snake穿过湿地潜近了敌人基地的入口，掏出望远镜察看周围的形势。

索科洛夫博士正巧就在码头边上，由一名士兵监视着。沃尔金上校带着一个女人走过来——那正是博士的情人Tanya。沃尔金阴森森地盯着博士：“到底要我再说多少遍？”一面把手搭在Tanya肩上，突然释放出一股电流。Tanya一声惨叫，无力地跌倒在地，滚下了楼梯。

沃尔金走到索科洛夫面前，冷冷地说：“你每次反抗我们，她都会遭到相应的惩罚！听懂了吗？”

“沃尔金！你！”悲愤的博士想扑上前去，却被看守的士兵制住了。沃尔金狞笑着，当着他的面又一次对Tanya施加了电刑的折磨。

无奈之下，索科洛夫只得忍气吞声表示屈服，沃尔金大笑挥手让士兵押走了博士，他回头望着The Boss：“那条CIA的走狗干掉没有？”

The Boss简单地回了一句，“The Pain已经死了……”

“什么？！”狂怒的沃尔金狠狠一拳砸向墙壁，一阵耀眼的电光过去，石墙四分五裂。“也许他还是个孩子，但他的实力却比你们差不了多少！我担心赫鲁晓夫可能也和这事有关……时间已经不多了，你必须在最终测试以前把他干掉！

“放心吧。”The Boss回答，“他们能对付。”她指指那边的The Fear，以及坐在轮椅上睡觉的The End。“我把他交给你了，The Fear。”听到The Boss的命令，The Fear行了个礼，身形飞快地消失在雨幕中。

“这老头总是在睡觉，他没事吧？”沃尔金离开之前忍不住问了一句。

“他是把他剩余的生命力都储存起来，来为战斗做准备。平时他可以说和死人没有两样。但是时机来到的时候他就会苏醒的。”远处一道闪电划破天际。“当他醒来的时候，那小子的死期也就到了。”

The Boss看着天空落下的雨点，“是你吗，The Sorrow？”她喃喃地问了一句，随后也转身离去。码头上只剩下轮椅上的The End如石像般独自坐着。

通过码头和仓库后，Snake终于来到了基地内部，他换上研究员的白制服，混进了实验室。

没想到，在索科洛夫的办公室里见到的却是一个有点发福的灰发中年西装男子。“索科洛夫不在这儿，”他一边喝酒一边说，“你就是这里人人都在谈论的那个入侵者吧。果然是资本主义的走狗，没礼貌的家伙。”

“你又是谁？”

“身为特工，难道你没有听说过我？好吧，我是亚里克桑德·里奥诺维奇·格兰宁（Aleksandr Leonovitch Granin），苏联国内第一流的武器专家，也是这个格兰宁设计局的头儿。”他指指胸前的列宁勋章。“卫国战争期间我发明了无数的新型武器装备，最终打败了纳粹德国；我还发明了SS-1C弹道导弹的推进系统……”他大声说着，仰脖子又灌了一大口酒。

“你喝醉了吧？”

“我只是借酒浇愁而已。因为他的缘故，我已经无事可做，只能呆在这里了！——就是那个索科洛夫！因为他，我的权威荡然无存，我的发明一文不值——你瞧！”他拿出几张图纸，“这就是我提出的革命性的移动式核导弹系统——步行战车……听说过关于‘人类和类人猿之间的进化环节缺失’的学说吗？这种技术将会弥补步兵和炮兵之间的缺失环节，将会成为联系两者的一种金属齿轮（Metal Gear）……”

“我不会就此放弃的，我准备把这份文档发给我在美国的朋友……索科洛夫的废物Shagohod算什么，他们总有一天会后悔的！”他喘了口气，又说，“可是那些当权的混蛋却选择了索科洛夫……他们终止了我的计划，把‘哲学家的遗产’（Philosophers Legacy）交给了索科洛夫。”

“什么？你到底在说什么？”

“‘哲学家的遗产’。你听说过那些‘哲人’吗？上校拥有他们的大量遗物。他的父亲曾经负责过他们的洗钱活动，战乱期间，他掌握了他们的许多遗物，并在死后传给了他的儿子沃尔金。我们从来不用担心军费的问题，因为我们机构的财源是由上校私人财产提供的。这里开发出来的武器将会是全新的战争形态的基因！——可是现在，这一切都被转移到Shagohod计划上去了。明天就是他们进行最终试验的日子，索科洛夫现在正在沃尔金的基地Groznyj Grad里为试验做最后的准备工作，而我却只能在这里喝闷酒、和敌人的特工磨嘴皮子！”

“Shagohod也在那里吗？”

“当然。”

听到这句话，Snake转身向门口走去。

“你不是打算就这样到Groznyj Grad去吧？那是个戒备森严的地方！”格兰宁看到Snake又要向外走，于是提高嗓门说道：“笨蛋，我这是想帮你！既然你是为了去带走索科洛夫那个傻瓜和摧毁Shagohod，我告诉你一个方法吧：在基地的周边有一条地下通道环绕着，你可以从地道潜入基地的。到山区去吧，通道的入口就在那儿。还有这个，”他递给Snake一张卡片，“来这里的路上你经过了一座仓库，是吧？仓库里面应该有一道锁住的门，这张卡片可以打开那道门，门外就是大丛林。穿越丛林以后你就进入山区了。明白了吗？”

“为什么要帮我？”

“我不像索科洛夫，我从来没有想过背叛国家。我……我爱我的祖国，我爱这片土地，我简直不能想象自己在别的地方生活……我只想成为自己祖国的英雄……”他看了看墙上的挂钟。“天已经亮了，赶快动身吧。我想在这里多呆一会儿。”

Snake转身迈向大门，在他背后，格兰宁举起了手中的酒瓶，“为资本主义干杯！”

离开实验室，Snake沿原路返回仓库。穿过一片丛林时，他忽然感到周围的气氛有点异常，警觉地停下了脚步。就在这时，一排弩箭突如其来从背后射来，Snake猝不及防，大腿上挨了一箭。虽然脚下站立不稳，Snake还是迅速向旁边一个翻滚，躲在树后，避开了敌人的连续追击。他正要设法寻找敌人的踪迹，一个瘦长的身影从树梢上疾扑而下，落在Snake面前。

“我叫The Fear……”那人举起手中的弩机，“你挨的那箭，箭头上涂有巴西毒蛛的毒液。很快你就会感到全身剧痛、四肢麻痹、呼吸困难，最后心跳停止。”看着步履不稳的Snake，The Fear凶狠地一笑，“不过这又有什么好玩呢？作为The Boss的徒弟，我不会让你这样死去的。我要让你尝尽空前的恐惧感……到我的网里来吧，是时候了……好好品尝恐惧吧！”The Fear反身攀上了一棵大树，身影再度消失在浓密的枝叶之中。

面对神出鬼没的The Fear，Snake明白自己必须在毒发之前尽快治疗，起出毒箭后使用解毒血清，解除毒液的威胁后装备上红外探测器和The Fear展开了追逐战。红外探测器抵消了The Fear



在隐蔽上的优势，The Fear 开始意识到他这次面对的同样是一个令人恐惧的对手。

终于，当 Snake 的子弹命中目标，The Fear 怪异的身影再次出现在丛林中间。“恐惧！我看见了，恐惧！”The Fear 悬挂在他的索网上，尖声怪叫起来，猫一般的瞳孔里闪着狂乱的光芒。随着一声猛烈的爆炸，最后一阵乱箭急如骤雨般从空中射落，粉身碎骨的The Fear永远地消失在无边的丛林中。

回到仓库，Snake按照格兰宁的指示找到了那道上锁的门，用卡片开门走了出去。刚一出门，他就收到了 EVA 的呼叫。

“EVA？你现在在哪里？”

“在 Groznyj Grad 基地，索科洛夫博士也在这儿。他现在正忙着为Shagohod的最终试验做准备。不过你一定要抓紧，因为第二形态的试验已经完成了，当最后的准备工作就绪以后，索科洛夫就没有任何用处了。上校如果知道 CIA 的人就在附近，一定会毫不犹豫杀死他的。”

“EVA，你一定要继续监视索科洛夫，别让他离开你的视线。”

“我明白。Snake，你知道Groznyj Grad在哪儿吗？”

“格兰宁告诉我可以从北边的山区找到地下通道的入口……”

“他告诉你了？为什么？”

“大概是因为喝醉了吧。”

“可是山上的通道入口已经被锁上了，你要找到钥匙才行。”

“钥匙？格兰宁给我的那个吗？”

“不是那个。不过别担心，我会有办法的。对了，山顶附近有不少废墟，我们在那里碰头吧。”

“好的，山顶。”

“等一下，我还有件事要告诉你。我听说眼镜蛇部队的 The End 就在山脚的丛林里等着你去。他是个传说中的狙击手，被公认为现代狙击术之父。你一定要小心。”

走过一段长长的路程，Snake 渐渐接近了山脚。The End伏身在密林深处一个小小的土坡上，依然呼呼沉睡着。这时他的绿鹦鹉发现了目标，轻轻落在主人的头顶上，低声鸣叫起来。The end猛然抬起头来，紧紧地握住了手中的狙击步枪，“我祈求你……赐予我力量去狙杀这最后的猎物吧！让我在这世上再多活一会儿……我这一生已经睡得够久的了……我必须感谢你，是你把我从长眠中唤醒的。”喃喃地说完这一番话，The End 站了起来，放声喊道：“听见我说话吗，Snake？我就是 The End！我是来把你送到归宿之所的……你将会是我最后的也是最好的猎物！”

面对空无一人的丛林，Snake感到了危机。他藏在树后，打开了通信频道

“EVA，我碰到你说的那个狙击手了。”

“他被人称为现代狙击之父，你一定要小心。”

“我对城市巷战和海上的狙击都有些经验，可是从来没有经历过丛林狙击战。”

“我知道了……你现在所处的森林可以分成三个区域：河流，高地和开阔地。他可能在这三个区域的其中之一对你进行伏击。这种战斗需要极大的耐心。the end伪装自己的本领非常出色。而且据说他就像植物那样能进行光合作用，甚至还能跟丛林沟通。”

“这么说，他对这片丛林十分了解罗？”

“不过他并不了解你，我相信你一定能打败他。”

Snake拿出了狙击步枪，借助丛林隐蔽自己，和The End展开了对狙的游击战。在一番耐心、韧性和毅力的漫长较量之后，Snake成功地击中了这位“现代狙击之父”。The End 踉跄着走了几步，终于跌倒在柔软的草地上。

“森林的精灵啊……我感谢你。”老人喃喃地说，“The Boss 会为你感到骄傲的……年轻人崛起的时候已经来临了……”小小的绿鹦鹉不知从何处飞了过来，落在它主人的胸膛上。“……我已经流浪了超过一个世纪，现在该是我的旅程结束的时候了。这样的结局……真是美妙……”他用尽最后的力气举起手，把鹦鹉放飞到空中。一声猛烈的爆炸之后，The End 枯萎的身躯如同秋风中的黄叶飞散在空中。

突破the end的伏击，Snake终于沿路登上了山顶。在一座废弃的建筑物里，Snake再次看见了EVA，她背向大门，正在旁若无人地更换衣服。Snake 咳嗽一声。

“你来得真快。”EVA转过身来，用脚跟把换下来的皮靴踢到椅子下。

“你看来需要休息一下。”

“我没事，只是这种双面人的生活让我多少有点睡眠不足。”

Snake 注意到了她身上的伤痕，“这些伤是怎么来的？”

“沃尔金上校，”EVA 回答。

“他发现了？”

“要是他发现了，我现在已经死了。这些……只是他的嗜好而已，他是个虐待狂，总是以折磨别人为乐，那个人渣。”

Snake伸手轻抚她背部的伤痕。EVA笑笑，“你觉得很奇怪？”

“不，我也一样，身上满是伤疤。”

“可以让我看看吗？”EVA 把手放到Snake肩上，Snake 倒退一步。他指指 EVA 左边侧腹的一条深深的伤痕，“那是什么时候受的伤？”

“我叛逃来到这里以后。”

“我看不像。这伤疤的时间应该比那更久一些。破译密码只是文职工作，你为什么会弄出这样的伤疤？”

“你真的想知道？”

“……”

“女孩子总会有一些秘密的，要知道。”她凝视着Snake 的眼睛。“先别说这个了，你必须马上动身。Shagohod第二形态的试验就要开始了，而且，看样子会有人来破坏这次试验。”

“赫鲁晓夫？”

“他的部队正在赶来的路上，上校已经召集好人马准备去‘迎接’他们了，如果我们还不赶快行动，这里会变得更加警卫森严的，”EVA 穿好了衣服，把一把钥匙放在 Snake 手心上。“这是地下通道的开门钥匙……还有这个，”她又拿出两袋花花绿绿的东西。

“这是什么？”

“未来的食物，太空时代的营养餐。不时吃点好东西也是应该的。”她把东西递给 Snake，伸出手去摸摸 Snake 下颏的胡子，“我打赌，要是我亲你一口，那感觉一定像野兽一样。”

“你知道索科洛夫到底在基地内部什么地方吗？”

“在整个要塞的中心位置——武器实验室。武器实验室可以分为三座建筑，东楼是安置研究设施的地方，主楼部分是武器装配中心，Shagohod就在那里。西楼和主楼有空中走廊相连，那就是索科洛夫所在的地方。你必须从东楼进入主楼，然后才能从主楼二层的走廊到达西楼……”

“武器试验室的西楼，明白了。”

“不过西楼的守卫也是最严密的，只有上校级别的人才能进入，”EVA 拿出一张照片，上面是沃尔金上校和另一个男子。“看，他是伊凡·雷电诺维奇·雷科夫，你要化装成他的模样。你们的背影很像，一般人不会注意的，不过相貌方面，你得另想办法才行。”

Snake 点了点头。“好。那我救出索科洛夫以后又该怎么逃走？按计划，你应该也为我做好了准备。”

“没错，从这儿向北 30 英里有个湖泊，我在那里藏了一部 WIG。”

“WIG？”

“采用尖端技术的地效飞行器。”

“地效飞行器？我不懂驾驶那玩意。”

“我懂。碰巧我还是个出色的驾驶员。”

“在湖面上起飞可不像开摩托车，你要非常仔细才行。“

EVA 双手一摊，“我当然会很仔细的，你不是已经看见过我的技术了吗？”

“……”Snake 看到 EVA 左脚皮靴上的痕迹，想起晚上那场遭遇战中她所表现出来的漂亮车技。

“那好，逃走的事交给你。我先去Groznyj Grad基地。”

“等一下，我有件事想问你。”

“什么事？”

“你和 The Boss 之间的故事。”

“她就像我的母亲一样……她是我的老师。”

“也是你的情人？”

“比那还深。”Snake 说道，“我的一半全属于她。”

“你爱她吗？”

“不，不是那种感情。”

“那你恨她？”

Snake 带点恼怒地提高了声音，“难道一定得是其中一样吗？不是爱就是恨？”

“在男人和女人之间？”EVA凑到Snake跟前，温柔地搂住了他的肩膀，“当然啦。”

“有十年的时间，我们俩一起出生入死。你不会理解的。”

EVA 盯着Snake 的眼睛，“那你觉得自己能杀掉她吗？”Snake 哼了一声。

“那是你的任务，对吧？杀死 The Boss。”EVA 放开手。“Snake，你有喜欢的人吗？某个特别的人？”

“我对他人的生活向来不感兴趣……”

“可是你对 the boss 感兴趣呢。”

“她和别人不同。”

“是吗？那你对我感觉如何？”

“我也想问你同样的问题。”

“我？”EVA淡淡一笑，“我会爱上任何人——如果任务需要的话。即使是和你……”她望着 Snake，突然吻上了他的双唇。

这时，远处的接连几声枪响惊动了他们。两人迅速走到门外，EVA 乘上了她的摩托车。“我得回去扮演我的另一个角色了。回头见，Snake。多多保重。”

“那你呢？你也会没事吗？”

“说不准……他们并不蠢，而且也知道内部出了间谍，光你一个人是不可能达到现在这一步的。”说罢，EVA 发动摩托车，转眼绝尘而去。

在基地内的一片空地上，沃尔金以极其残酷的手段虐杀武器专家格兰宁。

奥塞罗特走过来。“上校，他招供了吗？”

“没有，他还没有来得及说就已经死了。”

“那他不是那个间谍咯？”

沃尔金没有回答，只是从尸体的鞋跟拆下来一个小型发信机。

“可这……就是说格兰宁是间谍？”

“也许是受人利用了。”

“也许？他是我们的人！”

“不管是不是，反正他已经对我们没有用处了。”

“我不能赞同你的做法！”

“我不需要你的赞同，”沃尔金盯着面前的青年军官，“我才是这里的头。”

“还有那次的核弹……”奥塞罗特依然感到不平

“觉得很难受，是吗？你打算怎么做呢？向上头报告？”沃尔金冷冷地说，“这是战争，少校。一



一冷战，情报和间谍的较量。我们必须找出内奸，不是他死就是我亡。你的个人情感会威胁到整个组织的安危。而且，那个入侵者，单凭他一个人是做不成那么多事的，我们内部一定有人在帮助他。”

“可是，怀疑我们的人……”奥塞罗特还要争辩，沃尔金却打断了他的话。“我们的C3炸药也被偷走了，而那个美国人现在一定还没有进入基地的范围。”

两人正在说话，远远响起一声马嘶——The Boss回来了。奥塞罗特也发现了Tanya正悄悄从旁边走过，他叫住了她，“你刚才上哪儿去了？”Tanya低下头没有回答。

“The Fear和The End已经死了。”The Boss说，顺手把 The Fear 的铁弩抛到沃尔金跟前。

“可恶！”上校狂怒地大骂，“该死的CIA！现在就剩The Fury一个了……”他转向The Boss。“传说中的眼镜蛇部队竟然这么不堪一击吗？”

“他确实很厉害……”奥塞罗特插了一句。

“不用担心，我会对付他的。”The Boss翻身上马。

沃尔金还在自言自语：“他到底要干什么？肯定不光是为了索科洛夫……”

“美国人要摧毁 Shagohod，并且夺取你掌握的遗产——‘哲学家的遗产’。”The Boss回答说。

“什么？”

“他们还想要我的命。上校，加强这里的防卫吧，他一定会来的！我现在要去找 D a v y Crockett。”The Boss一夹马腹，骏马放开四蹄疾驰而去。沃尔金上校望望头上昏暗的天色，转身走向大楼，空地上只剩下了奥塞罗特和 Tanya 两人。

奥塞罗特正想离开，却从在 Tanya 身上嗅到了什么气味。“香水？”他若有所思地停下了脚步，突然间举起The fear留下的强弩，抵住了Tanya的喉咙，面对锋利的箭头，Tanya吓得动也不敢动了。

奥塞罗特的目光落在 tanya 脚上。“好漂亮的皮靴，要注意保养呢。”扔下这么一句话，奥塞罗特也离开了。

Snake用EVA交给的钥匙打开半山腰的一道红色铁门，进入了通向要塞的地道。走着走着，一团突如其来的熊熊烈火把昏暗的地道照得通明，一个身穿宇航服样盔甲的人出现了，他手持强力喷火枪，肩背喷射飞行器，气势汹汹地向 Snake 逼近——The Fury！

面对 The Fury 可怕的攻击方式，Snake只能利用周围的环境和他慢慢周旋，几经辛苦，Snake终于成功地抓住了The Fury的一次失误，连续扫射把他击倒。

“Boss……这就是眼镜蛇部队的终结……”受了重创的 The Fury 摇摇晃晃地向前走着，“你得活下去……你是最后的一个了……我……我马上就

要去见The Sorrow了……”随着一声巨响，The Fury身上的燃料发生了猛烈的爆炸，这名操纵火焰的战士瞬间化成了一个巨大的火球，在狭窄的通道中乱飞乱窜，直至灰飞烟灭。

Snake继续前行，爬上一道梯子，潜入了Groznyi Grad内部。按照EVA的提示，他先从实验室的东楼进入，在楼内找到了雷电诺维奇·雷科夫少校。Snake没费多大力气就放倒了少校，把他拖到二楼更衣室，换上他的迷彩服、戴好面具之后，Snake活脱脱成了雷科夫少校的翻版。走出更衣室，Snake不再需要回避任何敌兵了，大摇大摆地穿过一道由两名士兵把守的大门。

刚出大门看见了索科洛夫博士，他正把一小盒胶卷递给Tanya。“就看我的吧，”Tanya接过胶卷，“哲学家的遗产的事呢？”

“我什么都不清楚……”

“是吗？”Tanya从衣袋里掏出“唇膏”，博士见状倒吸一口冷气。“你想杀了我？我什么都不知道，我发誓！那事只有上校知道……”不过Tanya显然无意杀害索科洛夫，只是吓唬了他一下便离开了房间。

Snake等TanyaA走远后进屋找到了博士，“是你……你来做什么？”

“我说过了，我是来救你的。”

“……你已经来得太晚了。”

“太晚了？难道说……Shagohod已经……”

“没错，”索科洛夫点点头，“第二形态的最后准备工作已经完成了。从技术上来说，那是中程弹道导弹的复合射程扩展系统。Shagohod基本的设计是能从任何地形发射核导弹的战车，但是有一个问题，目前的洲际弹道导弹对shagohod来说太大了，为了满足军方提出的要求，让Shagohod能把导弹发射到美国本土，我们只能采用第二形态的方案，利用火箭助推器对Shagohod本体进行加速。这样，Shagohod能够获得时速超过300英里的速度，并在加速状态下发射导弹。”

“Shagohod起到了第一节助推火箭的作用……”

“完全正确，Shagohod使导弹的射程从2500英里增加到了6000英里，足以攻击美国本土的任何一个位置。我们无须再建造巨型的洲际导弹发射井，只需要一条3英里长的加速跑道就可以发动热核战争，而且还不容易被侦察卫星发现。”

“Shagohod的原型机就停在机库里。我们目前只有这么一台，但沃尔金已经准备进行量产了。他不但要在苏联全境部署这种战车，还打算将它运送到东欧和亚洲各地，甚至那些第三世界国家。他有着近乎无限的财力，随时可以开始量产Shagohod。”索科洛夫说，“冷战的形成是因为东西两大阵营都对对方的力量有所顾忌，但是Shagohod将会打破这种微妙的均衡，如果这种武器真的投入使用，很快所有的国家都会被卷入这场冲突的旋涡，整个地球都将毁于战火……现在，已经太晚了……”

“还不晚。只要我们赶在Shagohod开始量产以前摧毁它的原型机和这座基地。”Snake坚定地说。

“……好吧……”博士沉吟片刻，“你可以想办法用C3炸弹炸掉存放液体火箭推进燃料的贮存库……那足够把整个基地炸成碎片了。”

“C3？那种新型的塑性炸药？”

“它可以很容易地制成任何形状，那是属于未来的炸弹。”索科洛夫点了点头，“本来这里的军火库里就有一些，不过现在已经被一个女间谍偷走了。”

“EVA？”

“她的真名是Tatyana，靠着做沃尔金的情人在这里站稳了脚跟。”

“她不是你的情人吗？”

“不是，不是，”博士苦笑着拿出一张照片，“这才是我所爱的人……我的妻子和女儿。她们都在美国。”

“……Tatyana到这里多久了？”

“只有几个星期。”

“也是是贞节行动前一段时间……”Snake沉思着说。

博士说：“她说是赫鲁晓夫派她来的。”

“你刚才交给她的是？”

“Shagohod的试验数据。”博士用力抓住Snake的肩膀，“你一定要摧毁Shagohod，拜托了！”

“不过我首先要把你救走。”

“不，我不走。”

“这是我的任务！”

“别再管我了。赫鲁晓夫抛弃了我，我已经有国归不得了，最后只会被送进集中营。”

“那美国呢？”

“即使我逃到美国，也一定会再次卷入到杀人武器的开发之中……不管到了什么地方，我始终还是一名武器科学家，坦白说吧，我已经累了。”博士长叹一声，“每天不眠不休地工作，得不到任何人的赞赏，而且我所发明的东西并不能为人类带来好处……它们只是政客的工具。”

“……我只想设计宇航火箭，但是美苏之间的太空竞赛已经完全沦为了政治的牺牲品。太空竞赛和军备竞赛其实是一码事，导弹也好、火箭也好……那又有什么区别？科学家总是被人利用的……拜托，请照顾我的家人。”索科洛夫沉痛地说了这样一番话。

这时门外传来了脚步声，Snake知道不妙，刚把面具戴好，沃尔金就走了进来。

“少校，你在这干什么？我在房间里等着你呢！”他向Snake走去，突然伸手“袭击”了他，Snake本能地退了一步。“你是谁？！”上校大声喝问。“别以为可以骗过我！”他掏出手枪，对准了Snake的脑袋，转头看看一旁呆若木鸡的索科洛夫，甩手两枪把博士打伤在地。沃尔金上校的轻敌让Snake得到了机会，他抓住沃尔金分心的瞬间使出CQC将他打倒在地。但这时The Boss也赶到了，一番短暂而激烈的格斗，Snake再次被The Boss制服。在惨遭沃尔金残酷的毒打之后，被带进了刑讯室。

Snake渐渐恢复了意识，但是却让他几乎眼皮沉重睁不开眼他首先听到的是沃尔金折磨索科洛夫博士的声音，以及EVA的劝阻声——沃尔金正在逼问那卷微缩胶卷的下落。在沃尔金的毒手之下，博士终于含恨死去。

“好吧，我希望你比他更能让我开开心……”Snake听到沃尔金向自己走近，他明白博士的遭遇马上就要落到自己的身上了。“你是个顽强的家伙……要是换一个人也许现在已经死了，嘿嘿。这一定会很有趣。”

“你的目标是什么？”沃尔金一边发问一边狠狠地一拳拳往Snake身上招呼。“Shagohod？索科洛夫？还是哲学家的遗产？！回答我！是谁帮助你？谁把你领进来的？”Snake一声不吭。

“你很顽强，不过再顽强的人也有他的极限……”上校狞笑。“而我，我是个很有耐心的人。”

当头淋下的一桶冷水让Snake清醒了过来，他发现自己被绑住双手吊在空中，脑袋上蒙了黑布，从声音听来，沃尔金就站在他对面。“我的体内带有1000万伏的电荷，好好尝尝滋味吧！”上校伸出双手，强烈的电流一次又一次流遍了Snake的全身。“CIA到底知道了多少？他们的目标是不是‘哲学家的遗产’？”但是他并没有得到任何回答。狂怒的上校不断地折磨Snake，看到这种残暴的行径，一直站在屋角的奥塞罗特不禁也感到心寒。

“没用的，”The Boss走了进来，EVA跟在她后面。“他是我亲手训练出来的人，他是不会说的。”

“你们是不是想夺取那笔在两次世界大战中由三大力量积累起来的秘密资金？那笔1000亿美元的巨款？那笔钱在我的绝对掌握中，就在Groznyi Grad的地下拱顶保存得好好的。你们一根指头也别想碰到它！”沃尔金上校对准Snake的前胸又是重重一拳。“嗒”的一声轻响，一件小东西从Snake身上掉了下来——一个小型追踪器。“这是谁的？”沃尔金恼火地问。

“是我放上去的，”The Boss说。“好让眼镜蛇部队能够对他进行伏击。”

“如果是这样，他们就不会一个个先后被他干掉了！非常抱歉，Boss，我需要你证明一下，你和他不是同谋！”

“你不相信我？”

“不，但他是你的弟子。”

“你想要我怎么样？”

“我看看……”沃尔金拖长了声音，“把他的眼睛挖出来！我不喜欢他的蓝眼睛。对于一名战士，眼睛是最重要的……是你把他训练成了战士，现在就让你来毁掉他吧……我把他交给你了，动手吧！”沃尔金再次催促。The Boss抽出匕首，走到Snake面前，摘下了他的头套。

“住手！”EVA突然冲出来拉开了The Boss的手。

“干什么？”奥塞罗特冷笑着问，“干吗要护着他呢？Tatyana……那股香水味儿……你就是那个奸细！”

“胡说！”

“让它们来做判断吧！”奥塞罗特把一颗子弹装进左轮手枪的弹仓，又玩起了那套“俄罗斯轮盘赌”的把戏。一次、两次、三次，他不断地扣动扳机……身在空中的Snake敏锐的目光看清了下一枪就是致命的，他奋力荡过去撞开了奥塞罗特，奥塞罗特一个站立不稳，失手扣动了扳机。



枪声响了，Snake一声痛苦的大吼。打偏的子弹击中了他的右眼。

The Boss狠狠给了奥塞罗特一耳光。

沃尔金残酷地笑了起来："不错，真是一出好戏。"他走到门边，回头对Tatyana说了一句，"走，到我的房间里来。"

"这次你运气好，Tatyana，"奥塞罗特看了看旁边掩面哭泣的Tatyana，转身也离开了房间。

The Boss拾起奥塞罗特掉在地下的左轮，向Snake的大腿开了一枪，但也把枪留给了他。"逃吧！"她低声说了这句话，推开门走了出去。于是，刑讯室里只剩下了EVA和Snake两人了。EVA凑到Snake耳边，悄悄告诉他："我已经准备好了逃走的路，出去以后往西走，穿过地道向北，那里有个下水道口，从那里进入下水道，北端的门已经打开了，从那儿就可以逃出要塞。你的装备都在我这儿，我们晚点会合吧……可是，我不能太靠近你的牢房，你要自己想办法出去。保持联络。"

伤痕累累的Snake被投进了监狱，身上的武器和装备也全部被缴掉，他用叉子从大腿的伤口挖出了那颗假死药服下装死，骗过了警卫逃出监狱，找到了EVA告诉他的那个下水道口。Snake沿着下水道一直向北走，不料却又遇上了带着军犬的敌人。为了逃避山猫小队的追击和奥塞罗特的纠缠，Snake翻身跳下了出口处的悬崖……

Snake浮出水面，在燃烧的红树林中艰难地涉水前进，突然，在他前面的水中，一个幽灵般的人影凭空地浮现出来——那正是经常出现在The Boss身边的幻影。

"你也是眼镜蛇部队的人？"

"多么……悲哀……"人影喃喃地自言自语，"悲伤的主人……你也是其中之一……"说着，他缓缓摘下了兜帽。"我就是The Sorrow……和你一样，我的内心充满了悲哀。这是个悲哀的世界……战斗带来死亡，死亡带来悲伤，却不会有人听见那悲伤的呼唤。但是……死人并不是沉默的……现在，你马上就会了解到生命被终结时的悲哀……"

The Sorrow在Snake的上方盘旋着，The Pain、The Fear、The End……还有那些死去的士兵在他的前后出没。对这群悲伤亡灵的战斗是没有终结的……Snake在水中载沉载浮，朦胧中仿佛听到了The Sorrow和The Boss的对话。

"Boss，开枪打死我吧。"

"我不能！"

"开枪吧，你不是要完成任务吗？那你就得打死我。"

"……"

"斗士的灵魂将永远和你同在……不要伤心，"The Sorrow轻轻地说，"总有一天我们会再见面的。"

也不知过了多久，Snake终于渐渐摆脱了噩梦

的缠绕。伏在河边休息了一会，他打开了通信机。“少校，刚才那到底是怎么回事？”

“那就是The Sorrow。他是个超能力者，有强大的超感知觉和通灵的能力，曾经参与过苏联对这方面的许多研究，”Zero少校说。

“那他和The Boss……？”

“具体情况我也不太清楚，你可以问问Sigint。”

Sigint告诉Snake，The Sorrow其实已经死去两年了，而且——是The Boss杀死他的！两年前，The Boss在Tselinoyarsk山区为CIA执行一项任务，在那里她遇上了眼镜蛇部队里的战友、在二战后返回苏联的The Sorrow，但是这一次，他们已经是敌人了。The Boss亲手杀死了The Sorrow，完成了任务。

听完Sigint的情报，Snake接通了EVA的频率。

“你还好吧，Snake？”

“差点淹死在河里，不过现在总算没事了。”

“太好了！这样吧，那条河的上游有一道瀑布，瀑布后面有个洞穴，我们就在洞穴那里会合吧。”

沿着河一路前行，Snake终于找到了上游的瀑布。在洞穴里，他和EVA再次碰头了。

Snake从EVA那儿拿回了全套武器和装备。浑身湿透的两人在洞中生起了一堆火，望着Snake右眼上的眼罩，EVA轻轻地把柔润的双唇在上面印了一印，“谢谢你，Snake。从今以后，让我来当你的眼睛。”

EVA在离开以前把从基地里偷来的C3炸药交给了Snake，又告诉Snake，Shagohod用液体燃料储存在武器实验室的主建筑里，而且就和Shagohod放在一起。只要用C3制成的定时炸弹把四个燃料罐一起炸毁，就可以摧毁整个机库。

“对了，EVA，你是不是从索科洛夫那里拿到了Shagohod的资料？”

“没错，那是我的任务之一。”

“是赫鲁晓夫的命令？”

“嗯。不过我不会忘记我的另一项任务——帮助你撤离。”EVA微笑。“从这里向前走，洞穴的那头有一条梯子通向武器实验室的西南边。基地主楼的二层有一道上锁的门，那就是Shagohod的机库的入口。这是钥匙。”她把一把钥匙交给Snake。“我还要为你准备好逃脱的路。这里北边有一座铁桥。我会在那里也放上C3。”

“注意提防奥塞罗特，他已经开始怀疑你了。”

“放心，现在上校还相信我。”EVA说，“没有一个活着的男人可以抗拒我的魅力。好了，我们走吧！”

Snake顺利地潜入了存放Shagohod的机库，开始在燃料箱上装设C3炸弹，而在此之前，EVA也已经做好了炸桥的准备。正当Snake安放好全部四个炸弹准备离开的时候，沃尔金和奥塞罗特一起出现在他的面前，而躺在他们脚下的竟然是——被俘的EVA！Snake正在考虑对策，The Boss也突然现身将他擒住！

沃尔金上校冷冷的盯着Snake，“这个女人在我的秘密基地里鬼鬼祟祟地游荡……当我抓住她的时候，知道我发现了什么吗？哲学家的遗产！”他拿出一张微缩胶片。“这张胶片里包含了哲学家的遗产的全部信息，也可以说，它就是哲学家的遗产。”

“那股味道出卖了她，”奥塞罗特得意地说，“不是香水的味道，而是汽油。她身上有摩托车汽油的味道。”

“可爱的Tatyana竟然是间谍……”沃尔金怪笑着，“杀了她，连我都觉得有些可惜……”他狠狠一脚踢在EVA的腹部。EVA偷偷拿出唇膏手枪想向沃尔金射击，却被上校看破。“我早该想到了，索科洛夫怎么会有这么漂亮的情人……”

“哲学家的遗产到底是什么？”Snake问道。

“好吧，在杀掉你以前我就先让你听听。”沃尔金说，“二战期间，美国和苏联等大国的首脑签订了一份秘密协定，内容是如何打败轴心国和建立世界新秩序。为了保住胜利果实，这些大国集中各自的资源来进行一些非常秘密的研究计划，包括原子弹、火箭技术，以及眼镜蛇部队等等……他们更聚集了无比庞大的财力作为这些计划的资金，其数额之巨大，足够支持5场这样的战争。这笔财富就是‘哲学家的遗产’。战争结束后，几大国准备瓜分‘哲学家的遗产’，这就解释了为什么美国和苏联可以在战争结束的短短时间内转移了德国最优秀的科研成果，而且，我国从中获得的财富和尖端技术都远远胜过了我们的对手。我的父亲就是当时的负责人之一，在战后的混乱中他巧妙的设法使苏联掌握了‘哲学家的遗产’的控制权。这笔财富被分存到世界各地的银行，而这张胶片里记录的就是全部交易的信息。我从父亲那里继承了这个秘密，用这笔钱支持了勃列日涅夫和他的势力，也建立了这个基地和格兰宁的研究设施。但由于格兰宁的研究毫无成果，我转而选中了索科洛夫。由于我在GRU的地位，我不能直接动手，所以我说服The Boss叛国，加入了我的计划。世界本来是一体的，但哲人之间的冲突又使它分裂开来，我们就是要用那笔遗物来弥补这条裂缝，使世界重新成为一个整体。为此，我们还需要强大的力量来恢复世界的秩序，那就是Shagohod和眼镜蛇部队。”

“现在眼镜蛇部队已经被消灭了……不过我手上还有Shagohod和哲学家的遗产。美国是不可能阻止我们的。”沃尔金把胶片递给The Boss，“Boss，把这个保管好。”

The Boss接过胶片，对沃尔金说：“他回到这里来一定是有目的的，也许他是想进行什么破坏活动。我会仔细检查一下整个机库——至于她，”她看着蜷缩在地上的EVA，“我会处理的。”The Boss边说边把EVA从地上提起来，小声地对她说了一句：“都交给我吧。”EVA疑惑地看了她一眼，The Boss点了点头，押着EVA离开了。

“让我来对付他，”奥塞罗特放开被擒的Snake，“我已经等了很久了……公平对决！”他拿出左轮手枪。

“够了！”沃尔金一声断喝，刷地摘下了手套。“他是我的！站到边上去看着，去！”

“拜托，上校，就让我——”

“闭嘴！”

奥塞罗特愤愤不平地一跺脚，终于向旁边退开。

“好了，我们开始吧！”沃尔金挥手射出一道电光，打开了墙上的开关。Snake站立处的地板开始缓缓下沉。“一场毕生难逢的决战！”沃尔金一跃而下，落在Snake对面，向奥塞罗特点了点头。奥塞罗特把匕首和手枪掷还给Snake。

“你是我的了！The Boss之子！”

由于机库已经放上了定时炸弹，这场战斗必须在5分钟之内解决。沃尔金的电力虽然可怕，但Snake并没有准备和他正面硬碰，只是一边闪避电流一边从背后发动进攻。几个回合之后，沃尔金上校渐感不支，竟然示意奥塞罗特开枪攻击Snake，却遭到奥塞罗特的拒绝。沃尔金暴跳如雷，奥塞罗特没有再理会他，径直离开了机库。这时炸弹警报已经响彻了整个基地，为了逃生，沃尔金只得回头再和Snake交战。经过一番苦斗，沃尔金终于倒在了Snake的枪下。

Snake逃出大楼，遇见了驾驶摩托前来接应的EVA，Snake跳进车斗。“你怎么能——？”

“是The Boss放我走的。”

“她？为什么？”

“等下我再告诉你。现在我们先到湖那边去吧！”

“不行，我还有一项任务……”Snake迟疑着。

“The Boss已经到达湖边了。”EVA告诉他。

“什么？”

“她就在湖边等你……我本来不想说的……”EVA突然扑到Snake怀里。“我不想你和她战斗！可是……我已经开始理解你们之间那种特殊的关系……那种超越了男女之情的关系……我很嫉妒你，真的。她让我告诉你，‘我从来没有看见过那样明澈的眼神。’就是这句话。”

两人正要乘车离开，背后突然传来一声巨响。Snake回头一看，基地的墙壁就在他眼前四分五裂，一台钢铁的庞然巨兽的身影从缺口中逐渐显露出来——Shagohod！！

沃尔金竟然还没有死，他驾驶着Shagohod开始了对Snake和EVA的追击！情势危急，EVA立即发动摩托，Snake开枪打倒拦路的士兵，飞车直向外闯！

由于现有的全部武器都不能对Shagohod的装甲造成损害，两人只得驾车赶向北边的桥梁，准备把Shagohod引到桥上，然后炸毁大桥。这时不服输的奥塞罗特也骑上一辆摩托追击二人，双方一边枪战一边驶进了隧道。

在即将倒塌的隧道中，一大块断裂的钢材砸向奥塞罗特头顶，Snake及时发射火箭弹救了他一命，同时趁着奥塞罗特翻车的机会摆脱了他的纠缠。冲出隧道后又是一场混战，Shagohod依然穷追不舍，几经辛苦，Snake和EVA终于赶到了铁桥对岸，做好了准备。

当沃尔金驾驶着Shagohod冲上桥面，Snake使用SVD四发精准的点射，引爆了桥上的C3，两声巨响之后，桥梁顿时断裂，重达150吨的Shagohod随之掉进了河底。两人刚刚松了口气，河面上突然掀起巨浪，原来沃尔金凭借Shagohod强大的火箭助推器，竟然强行冲出了水面，顺着半截尚未倒塌的桥梁飞上了对岸！眼见别无选择，Snake抄起了RPG7发射器，与Shagohod展开了最后的对决。

Snake先用RPG-7轰击Shagohod的脚部，阻延它前进的速度，然后对准Shagohod背后的装甲破损处集中火力进攻，炸毁了它的动力装置，失去动力的Shagohod终于停了下来。沃尔金上校仍不死心，索性钻出驾驶舱，竟然用自己体内的电力来驱动Shagohod前进！EVA让Snake下车，自己奋不顾身地驾驶摩托转移了沃尔金的注意力，Snake趁机发射RGB7攻击。倾盆大雨中，伤痕累累沃尔金上校终于筋疲力尽，被一道闪电击中丧了命。

Snake和EVA看着上校焦黑的尸体，大难不死的喜悦使两人情不自禁地拥抱在一起。就在这时，远处突然又传来一阵奇特的响声，一群驾驶小型飞行器的敌兵正朝他们飞来，两人跳上摩托车，再次驶上了逃亡之路。摩托车疾驰在崎岖的山道上，渐渐进入了丛林地带，经过连场激战，好不容易摆脱了追兵，车子却又撞毁在一棵倒在路心的大树上，Snake和EVA都被远远抛出了车外。

"EVA！"Snake挣扎着从地上爬起来。

"我在这里……"EVA声音微弱地回答，一根尖锐的树枝深深地刺进了她的腹部。

Snake看看四周，摩托车爆炸燃起的火焰渐渐已经延烧开来。"我们得离开这里，来。"

"别管我。"

"EVA！"

"The Boss在等着你，你还是快走吧。"

"不！我和你一起走！"

"这里离湖泊还很远，我走不到那儿的。"

"我真不能相信……"Snake说，"没想到你竟然也会这么软弱……"

"什么意思？"

"听我说，EVA，我们必须得一起走……我需要你。"

"你再说一遍？"

"我需要你。"Snake重复了一遍，"没有你，我没法驾驶那部飞行器。"

EVA大笑，"好……好吧……我帮你……我帮你离开这儿。"她挣扎着站了起来，"遇见我是你的运气……"话音未落，她双膝一软，跌倒在Snake怀里。

在空降护理的指导下，Snake对EVA进行了急救，并护送着受伤的EVA向湖边前进。经过一段艰难的跋涉，两人终于来到了静谧的湖边。

"我们终于到了……"

"飞行器就在那边了，我们去吧。"EVA对Snake说。然而Snake的目光却转向了另外一个方向。

"The Boss，是吗？"EVA望着Snake，"我先去把飞行器准备好……"

"对。"

"我不会打扰你们的……不过，你一定要活着回来，好吗？"EVA跑向收藏飞行器的地点，回头又向Snake大喊："答应我！"

在一大片烂漫的白花丛中，Snake看见了The Boss的身影。"生命的终结是可悲的……"The Boss淡淡地说。"当生命结束的时候，它也会挥发出最后的芬芳……光明，只不过是黑暗给那些走向死亡者的临别赠礼。我已经等待很久了，Snake。等待你的出生，等待你的成长，等待着今天的结局……"

"Boss……你为什么要这样做？"

"为什么？为了使世界再次融为一体。世界本来是一个整体，但是二战结束以后，哲人们开始自相争斗，造成了世界的分裂。眼镜蛇部队，我的同志，和我一起出生入死的战友们，也被分裂开来。政治的变动和时间的步伐能使朋友变成敌人。这多么荒谬，是吧？昨天的朋友，今天是敌人。冷战？回想一下，当我统率眼镜蛇部队时，美国和苏联还是并肩作战的盟友。敌人到底是什么？真的会有永恒的、绝对不变的敌人吗？从来没有。因为我们的敌人都是和我们一样的人类。他们只能在某一段特定的时间成为我们的敌人。世界必须再次被整合起来，哲人们必须再次团结在一起。我把我的本领奉献给了这个目的。有了沃尔金的钱，我就可以达到目标。眼镜蛇部队是我一手创立的，他们就像我的家人一样。我也许再也不能怀上孩子了。但是我也有我的家。"

"那是1951年11月1日，我在内华达的沙漠参与了一次核试，Snake，你也是曾经参加过类似的行动吧。在比基尼岛。你和我一样，我们不会有机会在年老时宁静地死去，我们没有明天，但我们依然可以对未来怀有希望。1960年，我从太空看到了未来的理想图景。3年前，苏联成功发射了人造卫星，这对美国造成了极大的震动。美国很快也投入了所有的一切展开了自己的航天计划。当苏联已经成功实现了载人宇宙飞行时，美国还只是在用黑猩猩进行研究，为了得到人类的试验数据，政府决定秘密选出一个人送上太空……他们选中了我。当时他们还没有发明阻挡宇宙射线的技术，被送上去的人很可能受到严重的辐射。这就是他们选中我的原因，因为我已经受到过放射线照射了，当然，这并没有记载在任何的历史书里。在轨道上我亲眼看见了这个星球，同时也明白到，太空探索不过是美苏之间又一种权力斗争的方式而已。政治、经济、军事竞赛，都在展开毫无意义的竞争。你应该也知道这一点。但是地球本身是没有界线的，没有所谓的东方、西方，或者冷战。21世纪的每一个人，都会知道我们不过是地球这个小行星上的居民……一个没有疆界的世界，那才是我的希望。"

"两年前，我在战场上遇见了The Sorrow，他是我的朋友，但我们却要拼个你死我活。我别无选择。是The Sorrow把他的生命给了我。我们之间并没有敌意，却只能有一个人活下来。这就是任务。给我下达这个任务的是那些哲人……"

"20世纪早期，美国、苏联真正的掌权者一起召开了一次秘密会议，后来被成为贤人议会。他们所秘密订立的协议，标志着哲人的崛起。但会议的最后一个成员已经在30年代死去了，那以后，组织就开始失去了控制。贤人议会也变得有名无实。今天的哲人们已经没有善恶之分。他们的影响力不断扩大，延伸到每一个组织和国家，每一场战争的方方面面……他们已经成了战争本身。战争改变了时代，时代的改变又导致了新的战争，就像核连锁反应一样无休无止。你明白我的话吗？'Snake'？"

"通过牺牲我和你，哲人们可以继续维持这个永恒的循环。这一切都是父亲告诉我的。他是他们中的一员。你知道了吗？我就是哲人们还活在世上的最后一个后裔。但是当他把这一切告诉我以后，我的父亲就被那个无形的组织杀死了。哲人们夺去的不仅是我的父亲，1944年6月，我和眼镜蛇部队一同参加了诺曼底登陆战。我们负责的是摧毁敌军V2火箭阵地的机密任务。那时我刚好怀着The Sorrow的孩子，我在战场上生下了一个漂亮的小男孩……但他却被哲人们拐走了……"

The Boss脱掉斗篷，掀开衣服，露出了腹部上一条深深的蛇形疤痕，"我把我的身体和孩子都献给了我的国家，我已经一无所有了。没有仇恨，甚至也没有遗憾……但是晚上的时候，我有时我仍然会感觉到痛楚在我的身体流过、在我体内蠕动，就像一条蛇……"

The Boss轻轻叹息了一声。"我从来没有告诉过别人这么多关于自己的事。谢谢……谢谢你听我说。我感到……很满足……"

"Snake，我教导你成长，我爱着你。是我给了你武器，是我教授你作战的技术、赋予你知识……我已经再没有别的东西可以给你了，最后剩下的只有我的生命——交给你亲手结束。一个人必须死去，另一个人可以活下来。没有胜利和失败之分。活下来的人将会继续战斗下去……这就是我们的命运。活下来的人，可以继承Boss的头衔；而继承Boss头衔的人，将会去面对无休止的战斗。"

The Boss举起枪，"我给你10分钟的时间。10分钟以后，这地方就会遭到飞机的轰炸。如果你能在10分钟之内打败我，你就可以及时逃脱。杰克，就让这10分钟成为我们生命里最伟大最辉煌的10分钟吧！"

"Boss！"

"你是个军人，完成你的任务！证明你的忠诚吧！"

纯美的花丛。惨烈的决战。

皎洁的花瓣在空中飘散……The Boss终于倒在了Snake的手下。

Snake走到她的身边。The Boss艰难地举起手，把沃尔金上校的微缩胶片交给了Snake，"把它……好好保存……这是我们惟一的希望……"她又把自己的枪放在Snake手中。

Snake望着那把枪，"爱国者？为什么给我？"

"Snake，你是个了不起的家伙……杀了我吧……马上……动手吧！"

Snake摇摇头，站起身来，举枪对准了The Boss敞开的胸膛。

"这世上只能有一个boss，一个Snake……"

良久良久，Snake终于扣动了扳机……一声枪响，天地间仿佛只剩下了血的鲜红……红得那么悲壮，那么凄美，那么无奈……

寂静的丛林里，远远传来了失去主人的骏马仰天悲嘶的声音。

平静的湖面上，地效飞行器的轰鸣的引擎卷起了一阵狂风。

"可以走了吗，Snake？"驾驶席上的EVA问道。Snake无言地点了点头。飞行器缓缓向前移动，开始犁浪起飞。

"Snake，你没事吧？"

“没事……”清风拂过，带走了Snake手中的花瓣，Snake目送那一小片嫣红消失在风里，举手用力关上了舱门。

“我说过你可以信任我的。”EVA说，Snake微微一笑。突然机身一阵剧烈颠簸，一个引擎竟然失去了动力，Snake向外一望，竟然是奥塞罗特驾驶着轻型飞行器追上来了！

“我跟你还没完呢！”奥塞罗特飞近地效飞行器，撞开舱门，用力一跳钻进了机舱，和Snake在窄小的机舱内搏斗起来。两人都使上了CQC技术。你来我往十几个回合之后，技高一筹的Snake终于制住了奥塞罗特。但他并没有追击，反而放开奥塞罗特。奥塞罗特站起身来，大笑着说：“哈，我又学到了不少新招！”说着他反手抽出腰间的左轮指向Snake。“杀一个手无寸铁的人是不对，不过我已经想通了……”

“EVA！”Snake大喊一声。EVA把身上的左轮手枪向Snake一抛，Snake接枪后和左轮同时向对方连扣6下扳机，竟然都是空膛！奥塞罗特扯下挂在胸前的那发子弹，对Snake说：“就来最后再赌一回，怎么样？”

“好。”

奥塞罗特在其中一支枪里装好子弹，又以惯常的花巧多变手法将两把枪在空中耍了一阵，然后把两把枪并排放在地上，对Snake说：“你叫什么名字？”

“Snake。”

“不，不是这个名字。你并不是蛇，我也不是山猫。我们是人，有名有姓的人。”他把手放在胸前，“我叫Adamska。你呢？”

“约翰。”

“很好，约翰……很普通的名字，不过我不会忘记的。来吧！”奥塞罗特大声说。两人各挑了一把枪，按照决斗的仪式展开了最后的赌局。Snake连连扣动扳机，却没有子弹射出。只听“砰”的一声，奥塞罗特手中的枪响了。Snake闭上眼睛，枪声响过，他却发现身上并没有受伤，不禁有点愕然。这时奥塞罗特已经放声大笑。

“是空子弹。哈哈……真有意思。”

他拍拍Snake的肩膀，走到舱口，回头说声：“后会有期，John！”纵身从飞行器跳进了下面的湖水之中。

这时飞行器的高度已经越来越低，随时都会有坠毁的可能，Snake和EVA一起合力，把机头拉了起来。两人再度转危为安，禁不住一起开怀笑了起来。

“我们成功了……”

“是的，成功了……”

正在庆幸，EVA突然发现他们被一群米格战斗机包围了，“糟糕！怎么办？我们逃不掉了！”飞在后面的一架米格已经开始锁定目标。

“你确实很棒，eva。谢谢你。”Snake伸出手去握住了EVA的手。

幸运的是，没过多久，几架米格竟然又改变方向飞走了，离开得就像原来出现的时候那样突然。

Snake的通信机响了起来——是少校。

“少校，到底怎么回事？”

“大概是赫鲁晓夫的命令。”

“他？他就用这种法子给我们帮忙吗？”

“谁知道呢。或许他只是不想让事情闹得更大，也可能是他想我们欠他一个人情……总之，你现在可以放心向阿拉斯加飞去了，我会派人在加利纳空军基地接你的。”

“接我？”

“总统本人正在兰利等你呢，别让他们久等了。”

在阿拉斯加的一间舒适的小屋里，Snake和EVA坐在炉火前喝起了葡萄酒。

“你现在打算到哪去？回克格勃那儿？”

“你希望我到哪儿去呢？”

“有没有想过回美国？”

“我不能回去了，我已经抛弃了美国。”

“但你拯救了这个国家。”

“我一个人是办不成的。”

“另外，我还欠着你一顿晚饭。”

“这也是你的任务？命令？还是邀请呢？或者是求婚？”EVA凝视着Snake的脸，“我现在不用接受任何人的命令了。”两个人再次紧紧地拥抱在一起……

第二天清晨，当Snake从睡梦中醒来，EVA已经悄悄地离开了小屋。

“学者告诉我们，历史上的第一个间谍是《创世纪》中的蛇，在那个故事里，夏娃被伊甸园里的蛇所诱惑，但这一回，是我诱惑了那条蛇，并且带走了知识的禁果。请原谅我，Snake。”

Snake拿起桌面上EVA的照片，看见背面写下了“再见”两字。

他打开录音机，里面传来了EVA的留言。

“早上好，Snake。希望你睡得好吧，我首先向你道歉。其实，我不是赫鲁晓夫派来的，我不是克格勃的间谍，也从来没有在国安局工作，我是来自于另一个国家的特工。我说了假话，欺骗了你，很对不起。在我的国家，哲人依然存在。我的任务是查出沃尔金把哲学家的遗产藏在什么地方，并把它偷出来。所以，我冒充克格勃间谍混了他的身边。事实上，196年叛逃到苏联的那两名国安局密码破译员都是男的。真正的ADAM没有在接头地点露面，使我省掉了杀他的功夫。我假装EVA潜入到那里，你和沃尔金和索科洛夫都相信了我。哲人遗产是我国和美国、苏联共有的。我们不能让他们独占这笔财富。我拿走了那张胶片和Shagohod的导弹资料。有了这些数据，我们就可以开发出自己的核武器，和美国和苏联分庭抗礼。这一切都必须感谢你的帮助。另外，我自己，其实也是哲人组织的一员，是他们训练出来的双重间谍。你和沃尔金都没有识破我的身份，只有The Boss，因为她和我有着相似的出身，她从一开始就知道我是什么人了。她也把一切都告诉了我。为什么她会对我如此推心置腹呢？当时我并不明白，但是，现在我知道了。Snake，她希望你能知道真相，选择了让我来告诉你。所以她救了我。我曾经骗过你许多回，但这次，我说的是真话。我的任务除了盗取哲学家的遗产，还必须杀死所有知情的人，也就是说，我本来该把你杀掉。但是我下不了手，不单是因为我们彼此相爱，也不单因为你救过我的命，而且也因为我曾经答应过The Boss……我只是想告诉你。最后，你要活下去。”

“听我说，Snake，她并没有背叛美国，没有。相反，她是个为国捐躯的英雄。她明知到即将发生的一切，却依然忠于职守，牺牲了自己，因为，那是她的责任。”

在总统办公室，Snake接受了总统亲手颁发的。勋章。“你已经超越了The Boss，因此，我决定授予你Big Boss的称号。你是个真正的爱国者。”

“The Boss的叛国其实是华盛顿一手策划的一场戏，为了夺取沃尔金上校掌握的哲人遗产，只有The Boss这样的传奇英雄才能赢得沃尔金的信任，进而查出遗物的所在……但是，由于沃尔金发射了一枚美制核弹，引起了赫鲁晓夫向美国要求证明的事件，为此，美国政府只能对原来的计划作出修改，在夺取哲学家的遗产的同时把The Boss杀掉……为了国家，她牺牲了她的生命和她的荣誉。她才是真正的英雄，真正的爱国者……”

站在The Boss的墓前，Big Boss含着热泪敬上了一个最庄严的军礼……

最后的通话

是的，Groznyj Grad和格兰宁研究所都被彻底摧毁了。

我明白，长官。但那是必要的牺牲。

是的。CIA自己解决了The Boss。

我相信白宫会很满意的。

赫鲁晓夫已经完了。

你的时代终于到来了。

……是的。美国总统要靠我们来掩盖整个事件。这对未来的谈判非常有利。

是的，局长，当然。我会和克格勃保持沟通。

是的，是我。

The Boss完成了任务。

哲人遗产现在是我们美国的了。

有了这笔钱……是的，哲人们就可以复活了。

我们交出去的胶片是假的。

……恐怕是的。

只有一半的钱回到了美国。克格勃肯定还拥有一部分遗产。

Groznyj Grad已经被我们带去的Davy Crockett抹掉了。

是的，那也是The Boss的工作。

不管怎么说，我在Granin找到了一些你可能会感兴趣的东西。

那是个革命性的新型核打击系统。也许有一天会派上用场。

是的，我们得感谢John——我是说Snake。

赫鲁晓夫也相信。

二级警报已经解除。

苏联仍然没有发现我的真实身份。他们不会知道我是三重间谍。

我会继续为新政府进行联系。

是的，显然没有人知道我就是ADAM。

当然。我始终听从CIA的命令，局长先生。

《潜龙谍影 3 食蛇者》时间线

1939 年
8 月　爱因斯坦写信给富兰克林总统，催促开发原子弹。
9 月　德国入侵波兰，第二次世界大战爆发。
11 月　苏联军队入侵芬兰。（冬战）

1941 年
6 月　德国对苏联发动突袭。（巴巴罗萨计划）
7 月　英国 SAS 部队（Special Air Service）成立。
12 月　日本发动对珍珠港的偷袭。

1942 年
8 月　美国军方开始研制原子弹。（曼哈顿计划）Otacon 的祖父参与其中。
9 月　斯大林格勒保卫战开始。
二战期间，The Boss 组建了眼镜蛇部队。
12 月　物理学家恩里克・费米成功地在核反应堆中分离出原子。

1943 年
1 月　苏联军队取得斯大林格勒保卫战的胜利。

1944 年
6 月　盟军在诺曼底登陆。（D–Day）
V–1 火箭轰向伦敦。

1945 年
7 月　在美国新墨西哥州的洛斯阿拉莫斯进行了史上首次原子试验。
8 月　原子弹落向广岛和长崎。
Otacon 的父亲出生。
第二次世界大战结束。
9 月　越南民主共和国宣布独立。

1946 年
2 月　ENIAC，世界第一台计算机完成。

1947 年
9 月　美国中央情报局成立。
10 月　飞行员查克・耶格尔使用“贝尔 X–1”飞机完成冲音障。
The Boss 解散眼镜蛇部队。

1949 年
4 月　北太平洋公约组织（NATO）成立。
5 月　德国分裂为东德和西德。
6 月　英国作家乔治・奥威尔发表科幻小说《1984》。
8 月　苏联在哈萨克斯坦的塞米巴拉金斯克试验成功原子弹，成为世界第二核大国。
10 月　中华人民共和国成立。

1950 年
6 月　朝鲜战争爆发。（一直持续到 1953 年）
Snake 成为 The Boss 的弟子。

1951 年
11 月　名为“Buster Dog”的原子弹在有军队守卫的内华达第七区进行试验。

1952 年
11 月　美国成立国家安全局（NSA）。

1953 年
4 月　华生和克里克发现了 DNA 的双螺旋结构。
8 月　赫鲁晓夫成为苏联共产党第一书记。

1954 年
1 月　美国国务卿约翰・福斯特・杜勒斯开始推行“新面目政策”（也称作“大规模报复战略”）。
美国海军发动世界第一艘核潜艇“鹦鹉螺号”。
2 月　氢弹在比基尼・阿托尔试验成功。
3 月　克格勃（KGB）成立。
5 月　法国在奠边府作战失败，标志着越盟的胜利。法国撤离印度尼西亚。
11 月　《哥斯拉》在日本上映。

1955 年
4 月　爱因斯坦逝世，去世前一直在呼吁停止核武研究。

1957 年
8 月　苏联成功发射洲际弹道导弹。
10 月　苏联成功将世界第一颗人造卫星 Sputnik 号（Sputnik 在俄语中意即人造卫星，译注）送入太空轨道。

1958 年
1 月　美国成功发射第一颗人造卫星，探索者 1 号。
10 月　美国国家航空航天局（NASA）成立。

1959 年
1 月　古巴革命
10 月　露娜 3 号月球火箭拍摄到了月球的暗面。
明尼苏达大学教授莫德赛・罗施沃德出版小说《LEVLE 7》
12 月　《On The Beach》在美国上映。

1960 年
5 月　美国 U2 间谍侦察机入侵苏联领空，在乌拉尔山脉被击落。
苏联国家总理赫鲁晓夫宣布使用导弹援助古巴。
南越民族解放战线成立。

1961 年
1 月　约翰・F・肯尼迪宣誓就任美国第 35 任总统。
2 月　美国首次试验民兵式洲际弹道导弹。
4 月　苏联发射东方 1 号，将尤利・加加林带上太空，史上第一次载人太空飞行成功。
5 月　阿兰・施帕德登上红石火箭，成为第一个乘坐火箭飞行的美国人。
8 月　德国开始修建柏林墙。
《纳瓦隆大炮》在美国上映。
9 月　美国第 5 特种部队，即“绿色贝蕾”成立。
10 月　苏联进行了第一次原子弹空爆试验。
《最后的战争》在日本上映。
12 月　美国总统肯尼迪宣布出兵援助南越。
哈里・格雷逊・威廉姆斯出生。

1962 年
1 月　美国海军陆战队成立。
2 月　美国发射友谊 7 号，实现首次载人飞行。
7 月　凯尔・库柏出生
10 月　美国 U2 间谍侦察机确认苏联在古巴设置导弹，古巴导弹危机开始。
索科洛夫被送回苏联。
12 月　苏联火星火箭水手 2 号抵达火星并开始传回测量数据。
美国开始生产“大卫・科洛凯特”型可携带核导弹。

1963 年
2 月　美国和苏联签署热线协议，在两国领导人之间设立直接联络电话。
6 月　英国间谍詹姆斯・邦德在《诺博士》中首次露面。
8 月　美国、英国和苏联在克里姆林宫签署“局部禁试条约”（条约规定禁止在大气层、外层空间和水下进行核武器试验）。
《胜利大逃亡》上映。
小岛秀夫出生。
11 月　美国总统约翰・F・肯尼迪被刺杀。林顿・B・约翰逊继任总统。
约翰・勒・卡雷出版《寒地来的间谍》

越南战争伤亡数据
南越军队：8100 人
南越民族解放战线：20600 人
美军：78 人

1963 年后期
10000 美军进驻越南。
100000 南越人进入美军服役。

1964 年
4 月　詹姆斯・邦德电影《来自俄罗斯的爱情》上映。
7 月　美国总统约翰逊将民权法案写入宪法。
8 月　“东京湾事件”爆发。
Snake 被派往采利诺亚斯克营救索科洛夫。
9 月　拥有 3 马赫速度可携带重磅炸弹的 XB70 进行首次飞行试验。
10 月　东京奥运会开幕。
苏联将3名宇航员送到太空中的上升1号。
10 月 15 日
赫鲁晓夫下台，勃列日涅夫成为 苏联共产党第一书记，柯锡金成为国家总理。
10 月 16 日
中国在塔克拉玛干沙漠成功进行首次核试验。
12 月　毛利元贞出生。

1965 年
Sigint 加入美国国防部高级研究计划署（ARPA），他参与了 ARPAnet 的开发，该网络 1969 年正式联网运行，它就是现代互联网（INTERNET）的前身。

1966 年
美国政府开始急救医疗（EMT）的研究，国家交通部为开创 EMT 系统铺设了专用通道。

1968 年
EVA 在河内神秘失踪。

1970 年
Para–Medic在华盛顿的西雅图设立了国家第一套护理人员系统。
Zero 少校解散狐狸小队（FOX）。
美国将“哲学家的遗产”组织中剩下的人召集在一起，这部分分支改名为“爱国者”

1971 年
继承 Zero 少校和他狐狸小队的传统，Big Boss成立猎狐犬特种部队（FOXHOUND）。

1972 年
魔童计划。
“Big Boss”之子诞生。

Time Paradox浅析

文：0479

“如果时间机器真的存在，我回到过去，在母亲生我之前杀掉她的话，会怎么样呢？”

在《MGS3》中，当Snake（即Big Boss）死掉时，或服用假死药后，屏幕上会显示“Snake is dead”，随后这些字母会慢慢变化，最终形成“Time Paradox（时间悖论）”。如果玩家在Virtuous Mission进入Sokolov的房间前，向房内投掷一颗手雷；或者在Snake打晕左轮和山猫小队的敌兵后，用匕首划死左轮，又或是在与EVA一起行动时，杀掉EVA，屏幕上都会提示“某某已死”，接着字幕也会慢慢变化成“Time Paradox”。而且还会听到《MGS1》中上校的声音：“Snake，你都做了些什么？！你制造了时间悖论！！”或是：“Snake，你必须懂得历史，你不能改变历史！！”

小岛曾经在接受采访时这样解释：

你知道，《MGS3》发生在1964年，是在过去。《MGS1》和《MGS2》的故事已经发生了，你不能改变它。但如果过去发生的事情与《MGS1》和《MGS2》的故事相违背，或者改变了未来，那么游戏就会结束。我们称之为“Time Paradox（时间悖论）”。比如说，如果Snake（即Big Boss）在游戏中死去，就不会有《MGS1》或《MGS2》了。这就是为什么屏幕上显示的不是“Game Over（游戏结束）”，而是“Time Paradox（时间悖论）”——它说不通了。

我们都知道，《MGS3》是一款前传性质的作品，于是小岛引入了这一概念，并很好的将它与游戏合为一体（比如假死药与复活药）。再次感慨小岛的天才构思之余，我们也来了解一下通常意义上的“Time Paradox（时间悖论）”的含义吧。

那么，究竟什么是“Time Paradox”呢？

“Time Paradox”可译做“时间悖论”，属因果律的矛盾，常指经由时间旅行回到过去时所产生的不可能的情况。

例如本文开头的例子：如果时间机器真的存在，我回到过去，在母亲生我之前杀掉她的话，未来我就不会出世，也就不会乘坐时间机器回到过去杀害母亲，母亲没有被害，所以我又可以出世了，再次在未来乘坐时间机器回到过去……如此往复。

实际上，在我杀害母亲的一刹那，时空就分裂为两个平行时空以解决矛盾：我正位于的时空中，我杀害了母亲，这一时空的未来世界没有我存在的任何迹象；另一时空中，我没有杀害母亲，未来我仍然存在。

当你将混沌理论（chaos theory）与时间旅行结合起来时，它就意味着无论你在过去做了多么小的一个改动，随着时间轴的向后推移，这变动将越来越大、越来越大。于是你不必去变态的杀害亲人了，因为无论你在过去做了多么小的一个改动，都将分裂出一个新的时空。

许多人会问：“如果未来人们真的发明了时间机器，可以做时间旅行的话，为什么从来没有人见过来自未来的人呢？”其实如果未来的人回到现在来见我们，那他们就造成了时空的分裂，我们在新产生的时空中的分身会见到他们，但那与我们并无直接关联。

有人会拿“宿命论”来说明无论来自未来的人在过去做了些什么，都不会对未来产生影响，该发生的事情仍然会发生。实际上，未来的人在过去的所作所为并不会产生循环的后果，而是在一个看似无限循环的运动中分裂出一个又一个新的时空。

相关电影：

大家最熟悉的相关题材的影片，当属美国在1988年拍摄的电影《回到未来（Back to the Future）》第一集了。故事说一个青年乘坐时间机器从1985年回到30年前的1955年，那时现代摇滚乐尚未兴起，而这青年即兴表演了摇滚乐就成了一时的红星，结果遇上他那正在谈恋爱的父母，未结婚的母亲竟要与他搞对象。这青年寻思，如果父母不能结婚，我自己还能存在吗？于是吓得钻入时间机器逃回到现在。

系列电影《终结者（Terminator）》：公元2029年，经过核毁灭的地球已由电脑“天网”统治，人类几乎被消灭殆尽。剩下的人类在领袖约翰康纳的领导下与电脑英勇作战，并扭转了局面。“天网”为了改变这一切，制造了时光逆转装置，派遣终结者人型机械人T-800回到1984年，去杀死约翰的母亲康纳莎拉，以阻止约翰的诞生。约翰发现了这一阴谋，攻占了实验室，战士卡尔雷斯自愿通过时间通道回到1984年保护莎拉。这个故事中同时涉及到时间机器，并直接地给出了一个时间悖论：当雷斯终于取得了莎拉的信任后，在汽车旅馆中，向她吐露了长久的爱意，接着两人拥抱着上床做爱，原来雷斯就是约翰的父亲。

《时光机器（The Time Machine）》于2002年3月8日首映。虽然是比较新的影片，讲的却是一个老故事，电影改编自跨越19、20世纪的传奇科幻小说作家H.G.威尔斯（H.G.Wells）著成的同名小说，在他的那个年代，他被称之为“可以看到未来的人”。早已成为科幻经典，多次被搬上银幕的这本小说出版于1895年，正是这一年，电影诞生。《时光机器》的故事也设定在1895年：纽约哥伦比亚大学的副教授亚历山大·哈德金博士是时光机器的痴迷者，它的理论被人视为疯狂，但是亚历山大终于建造出一部时间机器，并利用这个机器前往未来，在看到了2005年混乱的世界之后，又去了更遥远的802701年——他看到的几乎是人类的史前时代。威尔士看到的未来并不比今天更好！

“Kuwabara”完全解析

文：Takeru Mikami

翻译：0479

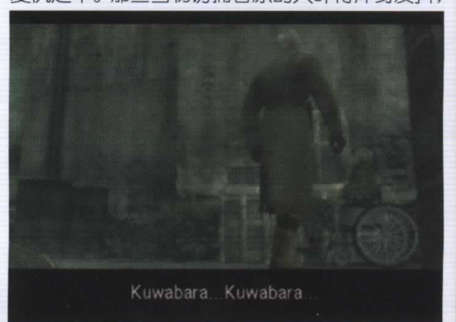
《MGS3》中，沃尔金上校（Volgin）在桥上首次登场，第一句台词就是“Kuwabara，Kuwabara”。之后，在水边码头的剧情中，沃尔金在把EVA带走前又说了一遍“Kuwabara，Kuwabara”。部分玩家可能不知道这句话的含义，下文将从这句话的起源为大家做一个详细的解释。

被闪电击中是令人胆寒的天灾之一。电闪雷鸣，即使肆虐在远处，也会发出可怕的巨响。如果发生在近旁，那就更叫人心惊肉跳了。电光一闪，紧接着天崩地裂的炸响。如果你正在半山腰，而不是在平地上，那就真可谓一次刻骨铭心的经历了。有一次闪电在我房子旁边炸响，我记得整个房子象是地震般的晃动着。

连我们现代人都如此惧怕，古人一定更加畏惧雷电吧。世界上每个地方的人们都相信雷电是拜神灵所赐。宙斯，希腊众神之父，就以拿闪电为简而闻名。

即使在日本，人们也相信雷电都是由Ikaduchi-no-kami（雷神）放出的。Hono-ikaduchi-no-kami，Wake-ikaduchi-no-mikoto，雷公，还有Takemikaduchi-no-onokami，许多神灵的名字中都有Ikaduchi（雷）一词。

而日本历史上最著名的雷神，就得属死后变成役鬼的菅原道真（Sugawara-no-Michizane）了。菅原道真在被诱捕并流放到九州后含冤而死，于是他就施放雷电以发泄怒火。公元930年，圣陵殿被巨雷击中。阴阳师说这场不幸源于菅原道真冤魂的复仇之举。那些当初诱捕菅原的人吓得浑身发抖，



想要祭祀他的冤魂以求化解诅咒。于是“北野天满宫”建立起来了。

有趣的是这一时代的人们在听到隆隆的雷声时，总是念叨着“Kuwabara，Kuwabara（桑原）”来避免遭到雷击。这句话作为驱赶雷电的咒语，频繁出现在平安时代的文学作品（如《徒然草》）中。

但是“Kuwabara，Kuwabara（桑原）”是怎么变成使人们免遭雷击的咒语的呢？

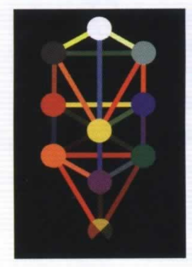
菅原道真的姓（Sugawara菅原，菅：“坚”音），“音读”（日语中以接近古汉语的发音来读汉字的方法）的话就变成了“Kanbala”。“Kanbala”误读就成了“Kuwanbara”，最后就变成了“Kuwabara（桑原）”。太牵强了吗？

事实上，“Kuwabara”在汉语中写做“桑原”，是“桑树地”的意思。从含义上讲，它也可以读做“Kuwabata（桑[火田]，[火田]：“田”音，意为“旱地”）”。

这就要追溯到中国的传说了。中国民间流传着一种说法：桑树地永远不会遭到雷击。于是，人们相信可以通过诵念“Kuwabara，Kuwabara（桑原）”来免遭雷击。

那么为什么桑树地永远不会遭到雷击呢？不为别的原因，只是因为桑树地有着特殊的寓意。在中国的传说中，有两株叫做“扶桑”的巨大桑树。我们看到的太阳就是穿过扶桑冉冉升起的。从这个角度讲，扶桑是太阳的象征。另一方面，风雨交加的雷电正是风和日丽的太阳的对立面。于是可以讲扶桑，或者说桑树，是雷电的死对头。因此，桑树地永远也不会遭到雷击。

而这个传说又与《旧约·创世记》中出现的伊甸园有些类似。犹太神秘主义“卡巴拉”用“生命之树”解释自己的秘义。“生命之树”的象征图形（如下图）中包含三个柱状物。中文“扶桑”的“桑”字也包含三个“又”字。而且，有时这象征图形上也会刻有一些“之”字形的闪电之箭。



还有，日语“Kuwabara（桑原）”一词与“Kabbala（卡巴拉）”很相象。知道中国“扶桑”传说和“卡巴拉”出于同源的人很可能就是把“Kuwabara（桑原）”一词作为“挂词（一种双关语，一组音节有两重意思）”而广泛传播的那个人吧。

而这个人呢，一定就是Hata-clan（依智秦氏／朴市秦氏[韩]）的人了。

Hata-clan的名字“Hata（机）”出自“Hataori（机织）”，这是因为Hata-clan是倡导新业的领主，而且擅长蚕业由来已久。

蚕业，你应该知道的，要养蚕。而蚕生活在桑树叶上。这使得我们猜想古时大多数桑园都是Hata-clan的家产。

还有一点是关于“阴阳道”的。古时法术大多源于阴阳道。阴阳道是从大陆引入的一套法术，其教徒都是移入民，且多为Hata家的人。

是阴阳师预测了菅原道真冤魂的命运。“阴阳师”是公众所知的名字。但是圈内人却称他们为“Kanbala”。“Kanbala”的词源正是“Kabbala（卡巴拉）”。

我之前提到过“Sugawara（菅原，菅：“坚”音）”音读的话就成了“Kanbala”。这也许是个暗示，也许菅原道真本身就是一位技艺高超的阴阳师，一位“Kanbala（“阴阳师”的内部称谓）”。

事情已经很明白了，现在我们可以放心的讲：咒语“Kuwabara（桑原）”是由Hata-clan首创的。而一直诵念着Hata咒语的日本人，却毫不知情。

也就是说，古时候的日本人在听到隆隆的雷声时，总是念叨着“Kuwabara，Kuwabara（桑原）”来避免遭到雷击，把这句话作为驱赶雷电的咒语。而这句话演化到现在，已经引申为“不要出什么事才好”的意思了。

而“Kuwabara，Kuwabara”到了《MGS3》中的沃尔金嘴里，很可能就含有讽刺的意味了。因为沃尔金可以放出高压电流，对立方尤其是敌方的人当然不想要被他电到，沃尔金自己这么说就有着“祈祷不要被我电到吧”的意味了。

而沃尔金的情人Ivan Raidenovich Raikov，又与雷电有着不解的渊源：不但长得像，名字也像，就连内裤上都有雷电的图案，被关的柜子内还有雷电的海报。而我们前面说过，雷电和桑树是对立面。那么，至于沃尔金的这句口头禅和他的情人Raidenovich是否有关系，有什么样的关系，就要玩家自己来思考了。

圣经故事与《MGS3》的意象对比

文：0479

《MGS3》与圣经故事有着千丝万缕的联系，本文将就《MGS3》与圣经故事及相关神话传说中的相似意象做一个简单的比较。

路西弗（Lucifer）／撒旦（Satan）

vs.

Big Boss／Naked Snake

1.圣经中有这样一段故事：上帝禁止亚当与夏娃吃一棵叫做“分别善恶树”上的果子，而撒旦却化身为蛇诱使夏娃吃了那棵树上的果子，夏娃又劝亚当也吃了一个，犯下了人类的“原罪”。二人的精神世界顿时澄清了，明晰了，他们的眼睛明亮了，开始分辨物我，产生了“自我”的概念。上帝得知后非常恼怒，惩罚了蛇与二人。

圣经相关故事里讲到蛇到达伊甸园时，是这么说的：“蛇从空中飞落到地面，从地上立起身子来，与夏娃说话”。

《MGS3》中，Big Boss的两次跳伞，都是着陆在丛林当中。而且第二次着陆后，不久就与EVA见了面。

2.蛇在伊甸园里属于侵入者，而Snake到敌军基地里也同样是一种侵入。

3.上帝惩罚蛇，令其失去了翅膀和人身，变成一根弯弯曲曲的长虫，令人生厌，只能用肚子爬行，终身钻洞吃土。

《MGS3》中，Volgin也是痛打了Big Boss一顿，并命令The Boss挖掉他的双眼（虽然最后只是左轮在无意中打瞎了Big Boss的右眼）。

4．四、五世纪的犹太教学说认为路西弗是“Samael”——堕天使，是比最高级的炽天使更高位的天使，只有这个级别的天使有十二只翅膀。而另一种说法认为“大天使”在天使分级之前是最高位的天使，据说路西弗在这个职位里级别也是最高的，是唯一可以侍侯在神右侧的天使。但后来路西弗却堕落为魔鬼撒旦。

而MGS系列游戏中，Big Boss也经历了从精英特工到叛军首领的转变。另外，路西弗堕落前是天使，代表光；堕落后变为撒旦，是魔鬼，代表暗。这与后来以Big Boss为母体分离、克隆出来的Solid Snake与Liquid Snake这对分别代表光明与黑暗的孪生兄弟也两相呼应。

夏娃（Eve）vs．EVA

美国派去苏联2名间谍，一位叫ADAM（亚当），另一位叫EVA，均为男性。而我们在《MGS3》中看到的EVA，并不是真正的EVA，是冒名顶替的。姑且让我们来比较一下我们看到的这位EVA与夏娃的相似之处。

1.二者的名字十分接近，EVA很可能取自夏娃（Eve）的谐音。另外，EVA在德语及西班牙语中都是夏娃的意思，相当于英文中的夏娃（Eve），均来自希伯来语。

下面是这两个名字的暗示意义，Eve和Eva都有“赐生命者”的含义，具体来说：

EVA

对大部份人来说，Eva是个优雅美丽的女子，也是个很有主见及直接的人，有人则认为Eva是性感，优雅的谋略者。

这与《MGS3》中EVA给我们留下的印象完全吻合。

EVE（夏娃）

最早使用这个名字的人，据说就是《圣经》中所说的夏娃——亚当之妻。在欧洲，人们有这么一种迷信，即凡是被命名为夏娃的人一定会长命。因此，此名在宗教改格前流行于西欧。

2.前面说过夏娃违背上帝的旨意，受了蛇的诱惑。而EVA在初次与Snake见面时，也曾说过“你是Snake，我是EVA，你是来引诱我的吗？”

3.《MGS3》结局动画中，EVA跟Snake说：“学者们说，世上最早的间谍是《圣经》里的蛇。在那个故事中，是蛇引诱了伊甸园中的夏娃。但这一回，是我引诱了你，并偷走了智慧树上的果实”。

亚当（Adam）vs．左轮（Ocelot）（真名：Adamska）

1.前面说过：美国派去苏联2名间谍，一位叫ADAM（亚当），另一位叫EVA，均为男性。《MGS3》结局动画中，左轮先是在跟Snake互报姓名时，说自己的真名叫Adamska，后来又在片尾曲过后，跟美方CIA（Central Intelligence Agency：美国

中央情报局）高官的电话中说："没人知道我就是真正的ADAM（美方2名间谍之一）。"

2.《MGS3》中，左轮和Snake、EVA同时出现的对手戏非常之多：从Snake与EVA初会翌日的首次交锋，到游戏最后Snake与EVA乘飞机脱出时的穷追不舍，其间左轮还念念不忘报Snake的一箭之仇，还有揭穿EVA的卧底身份——足见三人却有非同一般的内在联系——伊甸园中的3位主角：蛇、亚当和夏娃。

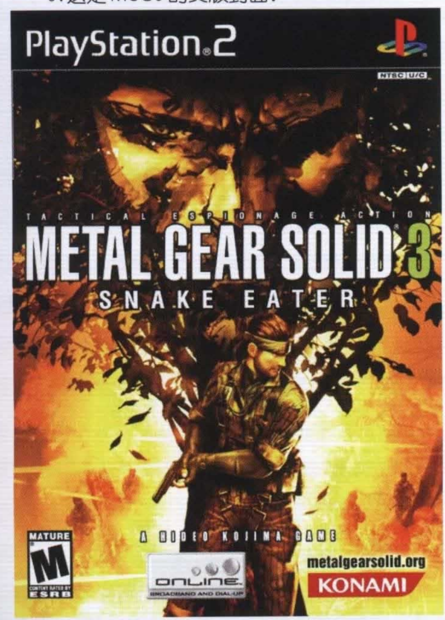
上帝（God）vs. Volgin

1.雷电常被看作是神的意志的表达，而Volgin就有放出高压电流的能力。

2.上帝得知蛇诱使夏娃、亚当偷吃禁果后，非常恼怒，惩罚了蛇，令其失去翅膀和人身，变成一根弯弯曲曲的长虫，令人生厌，只能用肚子爬行，终身钻洞吃土。

《MGS3》中，Volgin也痛打了Snake，并间接的令其失去一只眼睛。

3.这是MGS3的美版封面：



我们能够看到Snake背靠一棵大树，树冠上浮现出Volgin的面孔，这就暗示了圣经中的三个意象：蛇、分别善恶树（智慧树）以及上帝。

智慧树上的果实

vs.

哲学家的遗产（Philosophers' Legacy）

智慧树上的果实本属于上帝，后来上帝交由亚当与夏娃看管，可蛇却诱使夏娃和亚当偷吃了禁果。

《MGS3》中，载有"哲学家的遗产"全部相关资料的微缩胶片本来在Volgin手中，而游戏尾声时EVA从Snake那里将其偷走，并说："这一回，是我引诱了你，并偷走了智慧树上的果实"。可游戏最后，玩家又听到左轮（ADAM）说EVA拿走的是假的，真的胶片在左轮手中，并将送往美国。

伊甸园（The Garden of Eden）

vs.

游戏中的丛林

圣经记载，神把自己"用土所造成的野地各样走兽和空中各样飞鸟"都带到亚当面前，令其为它们命名，并在伊甸看管它们。

《MGS3》的环境设定正是一个虚构的丛林，小岛曾表明："全球各地的动植物都将在这里出现"。他在接受美国官方PS杂志（OPM：Official PlayStation Magazine）2004年6月号的采访时还说过："We wanted something sacred, like a sacred forest.（我们想要一些神圣的东西，比如一片神圣的森林）"。游戏中，The End也曾说过"神圣的森林"一类的话。

延伸阅读：

1.其实MG系列早就借鉴过圣经中的故事：

《旧约圣经·创世纪》第十一章中记载着一个"巴别塔／巴比伦塔／通天塔"（The Tower of Babel）的故事：诺亚方舟之后的幸存者繁衍了众多的后代，由于他们都是来自诺亚的三个儿子，所有的人都说同样的语言，同样的口音。并且他们准备在示拿这个地方为自己建造一座通天塔，"为要传扬我们的名，免得我们分散在全地上"。上帝觉得他们狂傲自大，十分不满，于是施法弄乱了人类的语言，使得人与人之间感情无法交流，思想难以统一，猜疑与争吵就此出现。没有了共同的语言，人们无法沟通与合作，通天塔的梦想也就此落空。通天塔由此而得名Tower of Babel，因为Babel在希伯来语中意为"混乱（confusion）"，可在巴比伦文中却是"神的门"的意思。



GBC上的MG游戏的副标题就是"Ghost Babel（幽灵通天塔）"。

2.让我们再回头看看前面的那张美版封面图：

从中，我们还可以看出背景似乎是一片旭日待升的景象，而且树冠上Volgin面部的疤痕隐约呈现出闪电的模样。

再看看本书《"Kuwabara"完全解析》一文中的相关段落：

那么为什么桑树地（＝桑原＝Kuwabara）永远不会遭到雷击呢？不为别的原因，只是因为桑树地有着特殊的寓意。在中国的传说中，有两株叫做"扶桑"的巨大桑树。我们看到的太阳就是穿过扶桑冉冉升起的。从这个角度讲，扶桑是太阳的象征。另一方面，风雨交加的雷电正是风和日丽的太阳的对立面。于是可以讲扶桑，或者说桑树，是雷电的死对头。因此，桑树地永远也不会遭到雷击。

而这个传说又与《旧约·创世记》中出现的伊甸园有些类似。犹太神秘主义"卡巴拉"用"生命之树"解释自己的秘义。"生命之树"的象征图形中包含三个柱状物。中文"扶桑"的"桑"字也包含三个"又"字。而且，有时这象征图形上也会刻有一些"之"字形的闪电之箭。

这么一来，封面上的树就可以看作"扶桑"（背景旭日待升）或是"生命树"了（Volgin面部的疤痕象征生命树上的闪电）。

《潜龙谍影》与《寂静岭》

文：特约撰稿人 张弦


▲身为电影编剧的张弦对本次的《MGS3》极为满意，他说剧情的精彩程度大大超出了他的预想，连他的老婆都看得如痴如醉有滋有味。

把这两部不同系列的作品放在一起说，不仅仅是因为他们都是Konami公司出品，也不仅仅是因为这是我最喜欢两大经典之作，实际上，在我第一次爆机《潜龙谍影3》的那个夜晚，我心中有着一种久违的激动，充满我脑海的是两个强烈的念头：第一，《潜龙谍影》初代的感觉又回来了，第二，在某种意义上它跟《寂静岭》有异曲同工之妙。

自从Capcom的《生化危机》获得成功以来，这种集剧情、动作、解谜于一体、以电影式分镜和运镜来展现游戏过程的游戏类型渐渐大行其道。虽然每个公司都会为自己的不同系列起个独特的分类名称，比如Capcom把《鬼武者》叫做"战国生存"、Konami把《寂静岭》叫做"恐怖生存"，把《潜龙谍影》叫做"战术·谍报·动作"等，其本质却大致相同，我们一般也会把他们笼统称为"生存动作游戏"。

这类游戏是游戏制作者展现其电影才华、阐述其电影理念的最好媒介，大到过场剧情动画、小到具体游戏过程的分镜，都体现出导演的功力和风格。而相对于其他公司来说，Konami在剧情和电影技法上表现欲望更强。

动作和剧情是此类游戏的两大要素。应该说，制作那种拳拳到肉型的硬派动作游戏，于Konami是弱项，同Capcom、SEGA等公司相比，Konami所制作的这类游戏在击打感、爽快感、招式判定方面都存在着不少问题。显然，硬派动作并不是Konami式"生存动作游戏"的特色。《寂静岭》手感差强人意、主角砍杀动作别扭，只是因为主角设定成不擅长动作的普通百姓而不至于遭来太多诟病。《潜龙谍影》的动作只在潜入和暗杀时感觉不错，一旦真刀真枪跟人肉搏起来，流畅度和击打感就大打折扣。因此，Konami式"生存动作游戏"的魅力通常都在动作之外，《寂静岭》强调的是"谜题"，而《潜龙谍影》则强调的是"潜入"，而剧情则是两部大作都很重视的部分。比其他公司的同类游戏更注重剧情，很难说弥补动作弱项是不是原因之一，但至少现在剧情已经成了Konami所产的"生存动作游戏"为人称道的一个重要亮点。

《潜龙谍影》是这类游戏中剧情所占比重最大的。这显然跟小岛秀夫酷爱电影创作有关。早在1988年FC版的《潜龙谍影》初代（当时译作《燃烧战车》），剧情就曲折离奇、悬念不断，这在当时相当少见。阴谋一个接着一个，圈套一个连着一个，所有人的都可能在说谎，孰敌孰友难以辨识，不到最后一刻无法得知完全的真相……这就是《潜龙谍影》的故事特征，由初代开创至今都没有改变。同时，小岛秀夫又是一位布道者和煽情者，他执着地在作品中利用一切机会阐述自己的思想观点，制造一个个悲天悯人煽人泪下的场面，他通过剧中角色的口来不厌其烦地论述大道理，长时间地反复玩味悲情渲染，对白台词冗长、繁复俨然已经成为小岛秀夫的《潜龙谍影》的最大特点。

峰回路转、悬念迭起的故事结构，充斥着大量说教和煽情的场面——这就是《潜龙谍影》的剧情与其他同类游戏的最大不同。从某种意义上说，小岛秀夫是一个极其重视作品"思想性"的人，通常游戏只求有一个引人入胜的精彩故事作为包装，而在小岛秀夫眼里，故事的地位不但不输给纯游戏过程本身，更要有深层的教育意义。

不过，从《潜龙谍影3》之前的历代作品看，剧情仍然没有摆脱传统好莱坞商业片模式。小岛秀夫擅长的"人生哲理讨论"并没有和故事这张皮完美融合，更像是强行灌输给玩家的说教，而煽情因为缺乏有效的铺垫而显得突兀和生硬。我一直认为《潜龙谍影2》中E.E之死算是个败笔，作为Otacon妹妹的她事先几乎没有线索铺垫，她的死自然很难引起玩家的共鸣，而在她死后，小岛秀夫却一如既往浓墨重彩地让Otacon、Raiden痛哭流涕煽了半天情，只能让人感觉是刻意要赚人眼泪了。PS版《潜龙谍影》一代，也就是NGC上的《孪蛇》剧情处理要好一些，女狙击手Wolf因为之前有较多的铺垫渲染，包括对Otacon和她感情的描述，以及那段著名的关于"战争中能不能存在真正的爱情"的讨论，使得最终Wolf之死被赋予了极强的悲剧效果。而本作中Solid的对手Liquid跟他是同一基因复制而成，两人具有血缘亲情却又水火不容，这些设定都使得剧情具有相当震撼力。

但是相对于同一时代的《寂静岭》系列来说，《潜龙谍影》就显得缺乏大气，斧凿痕迹太浓了。《寂静岭》是一部心理悬念作品，涉及到人性、宗教、历史、心理学等众多深层主题，它的故事也是充满悬念疑云，真相只在最后一刻揭晓，而诡异、压抑气氛极重。但《寂静岭》的风格是克制、内敛的，它不同于好莱坞商业片，有点像欧洲电影风格，几乎没有人会以大段独白来说理或抒情，也不会有极其夸张的表演，它如同一枚青橄榄，是需要玩家自己去咀嚼感受的。游戏中的角色经常一两句精炼之极的台词却让人沉思半天，给人的震撼力量主要来自于玩家自身对人物命运的理解与投入，这在《寂静岭2》中表现得最为明显。当结尾处我们读着Mary那封信的时候，当我们得知真相的时候，心中的情感顿如绝堤的洪水一般倾泻而出。这时候我们看不到James悲痛欲绝的表演，看不到Mary声嘶力竭的哭叫，只看见远景雾中淡淡的人影，但我们分明却体验到了震撼心灵的煽情效果。相形之下，《潜龙谍影》前两作的表现手法多少有点像作秀，贴标签性质的东西太多，而真正能让玩家发自内心共鸣的东西太少了。

让人欣慰的是，《潜龙谍影3》在这一点上有了突破，尽管小岛秀夫阐述世界观和人生观的喜好未变，尽管台词依旧繁复冗长，但是很明显贴标签、硬煽情的东西少了，小岛秀夫首先是让剧中人物的命运打动玩家，让玩家投入其中，进行发自内心的思考，并由此来体验剧情的感动之处。这使得本作的煽情升华到了一个较高层次，也使得本作的深度高于前几作。爆机《潜龙谍影3》之所以让我激动，就是因为它剧情中严酷现实无情撕裂柔情的震撼力令我感到了1代风格的回归，同时更因为我从中感受到了一些原本只属于《寂静岭》的东西。

几乎绝大多数的游戏主题都是英雄主义，英雄救美或者英雄拯救世界是游戏中亘古不变的主题。《潜龙谍影》系列虽然溶入了许多反战思想，但英雄主义依然是显而易见的，《潜龙谍影》1代和2代，尽管主角都曾被利用、被愚弄，但最终仍能凭借一己之力反败为胜，挫败反派的阴谋，拯救世界于水火之中。尽管游戏的主题是潜入，但是杀死那些敌兵依然能让玩家获得快感。主角的对手都是真正的反派，尽管这些反派被赋予了某些人性而使得形象不那么单薄，但他们终究还是概念化的反派，是企图毁灭世界、要与人民



为敌的恶棍。这样的立意使得作品无法真正摆脱好莱坞模式的俗套，也无法令作品具有真正的人文主义关怀。

《寂静岭》却是反英雄主义的。主角并不是那些被赋予拯救世界使命的人，他们只是要解决自己的问题，甚至可以说，他们自己都是有问题的人。游戏中的怪物一个个都像是精神与肉体被虐待的病人或囚徒，是主角人格另一面的投射。主角只是为摆脱这些梦魇而战斗，杀戮无法令玩家满足英雄主义的快感，更多是无尽的压抑。在《寂静岭》中殴打怪物和《生化危机》中屠杀僵尸有着明显的区别。尤其是《寂静岭2》，主题是"赎罪"。主角是一个充满着负疚忏悔之心的人，整个游戏就是他寻找被自己心灵尘封的真相，并获得赎罪的过程。这样一来，就使得该作品脱离了"好人坏人"的简单评判，而拥有了人文主义的深度思考。

在《潜龙谍影3》中，小岛秀夫开始重新审视"英雄主义"。从表面的故事来看，似乎是冷战时期主角完成了一件拯救世界的举动，但实质上并非如此。Naked Snake，或者叫Big Boss在整个过程中起到的只是一个配角作用，他是为了烘托本作的真正的主角——一个叫The Boss的女性。

The Boss是Naked Snake最后的对手，但决非传统意义上的反派，甚至，她根本就不是反派。她是一个曾为美国政府立下汗马功劳的老牌特工，一生命运坎坷：为了完成任务不得不亲手杀死自己所爱的丈夫，所生的孩子被人劫持绑走从此音信杳无，遭受辐射更使她从此丧失生育能力。做宇航员的经历使她拥有一颗博大之心面对世界，她爱人民、爱和平，渴望世界大同，但她又是一个美国人，一个爱国者，必须维护本国的利益。她在疑惑与彷徨中挣扎，她认为爱国不等于爱政府、不等于爱那些政客，但她又必须为祖国付出一切。苏联研制出核弹的消息令美国政府震惊，他们设计了周密的计划，派The Boss假装叛逃，以两颗美制核弹为见面礼混入苏联军官Volgin身边，企图夺得"哲学家的遗产"并摧毁苏制核弹战车Shagohod。不料事有突变，Volgin为了断绝The Boss后路，竟然用她送来的一颗美制核弹攻击自己国家的某个地区。此事令赫鲁晓夫震惊，美苏危机一触即发。美国政府为避免不利局面，只得将The Boss作为弃子，将一切都栽赃到她的身上，声称她是叛徒，派遣Naked Snake将她杀死，以对公众有个交待。The Boss完全知道自己的命运，她除了死已经别无选择，对美国人而言，她是可耻的叛徒，对苏联人来说，她又是带来核弹灾难的恶魔。她为自己的国家贡献了一切，如今却要牺牲掉自己的名誉和生命，她所作的一切将成为永久的秘密，她为祖国和世界带来的贡献将无人知晓，但她的死能够阻止第三次世界大战，能够让人民免受涂炭，因此她坦然选择了死，死在她的学生、并被她视作儿子的Naked Snake手中，是她最好的归宿。

这是一个悲剧式的英雄。The Boss的悲剧命运促使我们去反思战争与和平、政治与人性等一系列问题。如同《寂静岭》一样，是人物命运引导我们去思考，而不是我们接受标签式的说教。本作中The Boss的表演也相当内敛，在那坚毅的表情后偶而闪动着几滴泪花，那里有委屈、有无奈，更有一种母性的慈爱。可以说，像The Boss这样有深度的角色塑造在游戏史上是极为罕见的，正是这个角色的成功，令《潜龙谍影3》在剧情的震撼力上有了质的飞跃。

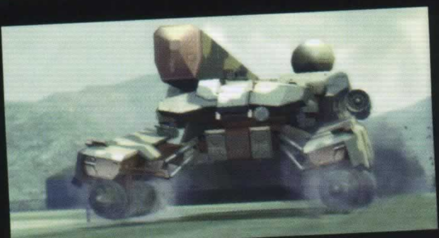
《潜龙谍影3》的人文主义思想贯穿在许多细节中。在本作中史无前例地出现了"赎罪"主题。The Sorrow这个Boss的打法完全颠覆了传统游戏的思路。传统游戏是你杀了对手才能获得"生"，可是这里的The Sorrow根本已经是鬼魂，鬼魂是不可能再被杀死的，主角所有的攻击都对它无效。主角是在黄泉河上遇到The Sorrow的，凄风苦雨中，之前被主角的杀死的所有人包括动物的灵魂缓缓而来，似要向主角索命，气氛极其诡异恐怖，又带着无尽的忧伤。这种原本出现在《寂静岭》中的超现实主义风格居然出现在《潜龙谍影3》中，很是出人意外。但更令人震惊的是，这个关卡的过法并不是要别人死，而是要自己死。"赎罪"是这个关口的主题，死亡是最好的解脱。一个个冤魂从我们面前经过，促使我们不得不去反思"为什么要杀人？""有着高尚的借口就能随意剥夺人生命吗？"Snake死了，然后他获得了重生。当他睁开眼睛的一刹那，我们也像是脱胎换骨，心灵经过了一番涤荡。其中《潜龙谍影3》真正需要 死在Snake手下的只有一个人，那就是The Boss。整个游戏中小兵都无须杀死，而众Boss们即使死亡，也是被主角麻醉后自爆或者被天雷劈死。只有The Boss，必须被主角，也就是玩家亲手杀死。

Snake与The Boss的对决是在一片无垠的白色花丛中进行的。如雪般的鲜花也许是The Boss最喜欢的植物，也更是她纯洁灵魂的写照。Snake这时候显然并不知道The Boss的真正身份，但是杀死The Boss是他的任务，他必须执行。然而，The Boss是他的恩师，在他的潜意识里又是他的母亲，两人之间的深情绝非普通语言可以形容。但The Boss却含蓄地告诉他，世上只能有一个Boss，被新人取代，这是她的宿命。Snake终于击倒了The Boss，但最后的致命一枪却要玩家亲手来打！玩家如果迟迟不对倒在地上丧失战斗力的The Boss开枪，就会死亡。小岛秀夫残酷地把这个选择交给了玩家，我相信玩家在玩到这里的时候跟Snake的心情完全是一样的，无法开枪、不忍开枪却又不得不含着泪用颤抖的手扣动扳机！这一幕与《寂静岭2》结尾何其相似！James面对着倒在地上的女人，无论她是自己的爱妻Mary还是心中的情人Maria，他都必须亲手开枪结束她的生命，否则他便用眼无法摆脱无尽的梦魇，永远无法开始新的生活。"轰"的一声枪响，无论是James还是Snake的心都在滴血，两部作品在这一点上达到了惊人的融合。

《潜龙谍影3》可以说是本系列最成熟的一部作品，在我心中，他已经拥有了跟《寂静岭》相近的人文价值。

The Boss的角色塑造令张弦颇有感触。







《潜龙谍影3 食蛇者》中的真实武器

资料提供：谍海游龙网（http：//www.metalgearcn.com）

史密斯 & 维森 39 型第一代— MK22

口径	9 × 19 毫米 巴拉贝鲁姆手枪弹
弹夹容量	8 发（单排弹夹）
运作方式	套筒后座式
枪管	6 螺旋线，右旋
枪口初速度	274 米／秒（900 英尺／秒）
有效射程	30 米（98 英尺）
全枪尺寸	192 毫米（全长）；102 毫米（枪管）
质量	751 克（空枪）；960 克（装填后）



史密斯 & 维森 39 式是最早装备美军的双动式结构的手枪，该枪于1949 年开始研制，项目于1954 年开始实施，并于1955 年以前进入可用阶段，第一代 39 式手枪的研制工作 1966 年结束。

这种武器是由公司的一名工程师约瑟夫·诺尔马设计的。它的双动式结构很大程度上是源于德国沃尔特 P−38 式手枪的设计。

这支枪的诞生是为了参与1953年美国陆军的制式手枪选型，结果由于陆军发现没有任何一种武器能够超越柯尔特1911A1而不了了之，39 式因此于1955 年流入民间市场。

但是，许多S&W M39从1967 年开始和美国军队的精英们一起参加了越战，使用的型号名称为 S&W MK22，此枪在M39 的基础上换装了带有枪口螺纹的枪管（一种可以安装附件的枪管）以及一个消音器。其他的改动有增加了可调的准星和滑动锁定等装置。

为了更好的消音效果，使用了亚音速的MK144 零式 9 毫米子弹，这是一种装药量更少的轻型弹药（这该归功于质量更轻的弹头），但却仍然拥有与9 毫米普通子弹相同的射程。

柯尔特 1911A1 式手枪

口径	0.45 英寸 ACP 弹
弹夹容量	7 发（单排弹夹）
动作方式	枪管短后座式
枪口初速度	253 米／秒（830 英尺／秒）
有效射程	35 米（114 英尺）
全枪尺寸	216 毫米（全长）；127 毫米（枪管）
质量	1.13 公斤（空枪）



柯尔特 1911 式手枪源于 1900 年早期，是在约翰·勃郎宁在一系列失败的经验基础上开始为柯尔特研制全自动手枪的成果。

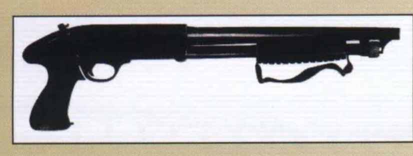
在1906/1907 年，美国陆军宣布将要以全自动手枪来取代左轮枪作为其制式装备，在进行了广泛的测试之后，它被美国军队接收，并被命名为“美国全自动式 45 口径 1911 式手枪”，简称柯尔特 M1911。

在第一次世界大战的战壕中它被证明是非常优秀、值得信赖的、火力凶猛、精度很高的武器，即使如此，它仍在 1926 年接受了改进以适合陆军装备需求中心的要求修改如下：1.加宽前视野；2.加长击锤行程；3.弹簧套筒变圆滑；4.简化握把花纹；5.减轻扳机力；6.握把保险行程加长；7.扳机变短。

此后它以柯尔特 M1911A1 的型号名称被重新采用。并且在美国陆军中服役至 80 年代中期，直到被伯莱塔 92SB，也就是伯莱塔 M9 所取代。

伊萨卡 37 式

口径	12 号
弹夹容量	4 发筒状弹仓
运作方式	泵动式
有效射程	100 米（328 英尺）
尺寸	1003 毫米（全枪长）；470 毫米（枪管长）
质量	3.36 千克（未装填）



M37 于 1937 年(直到今天仍是全手工生产)，基于勃郎宁一种霰弹枪(大约是1915 年的产品)并由伊萨卡枪械公司的哈里.霍兰在1931 年进行改进之后的设计上研制生产。

当勃郎宁向雷明顿出售他的设计时，看起来就好像他是从伊萨卡那买来的设计似的。(可怜的勃郎宁)

这是一种传统的泵动式的，质量不大的常规霰弹枪，带有非常灵巧的二次装弹装置(感谢勃郎宁的拥有专利权的底部排弹装置——一种用于重新装填和快速排出空弹壳的设计)，它还能使用各种小于 12 号口径的散弹。

令人伤心的是，这并不是一种十分优秀的霰弹枪，它缺乏足够的弹仓容量，在它的筒式弹仓中仅仅能容纳 4 发弹药。

莫辛·纳甘 M1891−30 狙击步枪

口径	7.62 x 54r（r 代表“子弹底缘”）苏制弹药
弹夹容量	5 发弹仓
动作方式	枪栓运动式
枪口初速	805 米／秒（2650 英尺／秒）
有效射程	1000 米（3250 英尺）
外形尺寸	1304 毫米（枪长）；802 毫米（枪管）
质量	4.43 千克（空枪）



这是 The End 使用的武器——除了他的那支有一种短／可折叠枪托和一个手枪的小握把。

莫辛·纳甘（Vintovka Mosina，莫辛步枪）是由比利时人伊米利兄弟和莱昂·纳甘，还有俄罗斯帝国官员舍尔盖·莫辛共同研制而诞生的。它于1891 年生产，同年以“Trechlineynaja Vintovka Obraztsa 1891 Goda”的名字被俄罗斯军方作为标准步兵装备而采纳。

由于俄国缺乏制造这种步枪的原材料，第一批产品不得不由法国的查特勒劳特武器公司生产，不过俄国自己的产品于 1895/1896 年在伊申夫斯克和图拉生产了出来。在第一次世界大战之间，俄罗斯再次需要外国人为他们制造枪支，因为他们极度缺乏步枪，美国公司雷明顿和韦斯特豪斯接受了这一订单，并且在 1891 年型的基础上改良了设计。由于 1917 年俄国国内的不稳定状态，这批步枪最终的归宿是在美国被用作训练步枪。

马卡洛夫 PM/PMM

口径	9×18毫米 苏制弹药
弹夹容量	8发（单排弹夹）
运作方式	套筒后座
枪管	6螺旋线 右旋
枪口初速	315米/秒（1033英尺/秒）
有效射程	40米（131英尺）
尺寸	160毫米（全长）；91毫米（枪管）
质量	663克（空枪）




在游戏中这是Ocelot在开始使用左轮之前所用的武器。这是一支气体后座式的小型全自动双动手枪，仿自德国沃尔特PP式手枪（传说中的PPK，原西德警用手枪）。

这支手枪在第二次世界大战之后不久开始研制，并且在50年代结束前成为苏军的标准装备。

所使用的9×18毫米苏制弹药与西方的9×18毫米制式弹药相比要更宽一些，苏联当局有意使之无法与当时西方弹药通用。但是为了商业出口，马卡洛夫同时也生产了使用西方弹药口径的比如.380ACP（9×19毫米短弹）的型号。

虽然由于马卡洛夫的外形小巧（枪管短）而使之无法精确射击20米以外的目标，并且所使用的弹药威力略显不足，但这丝毫不妨碍它成为一种可靠并且至今仍是世界上最畅销的微型个人防卫武器。

它也同时被销售到前东德（在那里被称为“Pistole M”）以及中国（也就是59式手枪），甚至在越战中的北越军队手中也能看到它的身影。

Rocky Mountain Patriot Pistol

以下性能数值暂时参考M16A1

口径	5.56×45毫米 M193/北约制式枪弹
弹夹容量	20/30/100发弹夹（100发的是弹鼓）
运作方式	导气式
射速	650/750发/分
枪管	6膛线 右旋
枪口初速	1000米/秒（3280英尺/秒）
有效射程	500米以上（1640英尺）



这种武器是“THE BOSS”使用的，她用的那支不仅配有100发的C型弹鼓，还是无托并且有重枪管的型号。

外形看起来就是一支M16A1的缩短型，这是为那些在越南作战的需要像M16那样的火力但却必须将它放入更轻和更小的包裹中的美军特种部队而研制的。

为了满足这样的要求，M16A1的枪管被截短了大约28厘米（约10英寸），并且在新设计中采用了更加短小的枪托。

但是，无论柯尔特怎样努力尝试去制造一支M16的完美拷贝缩小版，还是有一些问题浮现了出来：

首先，更短的枪管导致射击时声响巨大，射击时几乎使射手暂时至聋，并且枪口火焰十分的巨大和耀眼炫目，很容易暴露射手的位置。

其次，一部分射速连贯性问题显示：这种卡宾枪无法在全自动射击模式下保持持续而稳定的射速，而是“欺骗性”的射速。这也归功于过短的枪管长度。

为了解决这些问题，柯尔特推出了609式突击队员短突击步枪，这种枪有一个新的管状枪托，一个新的进气口设计，更长的枪口消焰器。这种型号被美国陆军冠以XM-177E1的名字后采用。

之后在1967年，柯尔特将10英尺的枪管更换为15英寸以使之有更好的表现。这种型号称为XM177E2。

最后在90年代早期，XM177E2换装了新的，更紧凑的枪口消焰器，名字也因此变为柯尔特突击队员733式步枪。并一直在美国陆军中作为主要的M16型号装备，直到著名的M4出现。

突击步枪 柯尔特 XM16E1



口径	5.56×45毫米 M193/北约制式弹药
弹夹容量	20发（因为这是一种短突击步枪）
运作方式	导气式
射速	650～750发/分
枪管	6膛线 右旋
枪口初速	1000米/秒 （3280英尺/秒）
有效射程	500米甚至更高（1640英尺）
外形尺寸	990毫米（枪长）；508毫米（枪管）
质量	2.86公斤（未装填）

这支步枪的外形几乎完全就是一支M16A1，早期XM16E1的图片非常罕见。不过早期和后期产品唯一的不同之处仅仅是前护木前者是圆的后者是方的而已。

XM16E1是AR-15的第一种改进型，绰号是M16“越南”（很明显是为了越战而研制，不过实际表现似乎不佳）。

它与基型枪的不同之处就要从很久以前说起了。

AR-15的概念设计最早来自于尤金·斯通纳的一个旧的设计，AR-10步枪。当时AR-10是为了北约口径的7.62 X 51毫米弹药而设计的，但因此在已经认为7.62毫米弹药已经“过时”的美国无论如何流行不起来，于是AR-15以更加轻便、使用拥有更加优秀的人员杀伤力的5.56毫米弹药的AR-10终结者的形式出现了。

1960年，尤金·斯通纳带着他的AR-15设计离开阿姆利特，加入了柯尔特公司。同年，柯尔特对外展示了专为美军设计的AR-15步枪。美国空军副参谋长勒梅将军对这支步枪留下了非常好的印象，并订购了8000支用于替代空军中仍然在役的M1卡宾枪。

1963年，柯尔特收到了制造85000支XM16E1步枪的订单——XM16E1是M16的升级版，两者的不同在于后来者使用了新的枪口消焰器——旧式的在丛林作战中会有不小的麻烦——以至于一名冲锋的士兵不得不手动将前护木卸下之后才能排除枪支的故障。

1964年，美国空军正式采用M16替换自己那些仅仅更换了不同的标记却没有一支升级到XM16E1标准的基型AR-15。同年，美国陆军购买了更多的XM16E1，并将其作为高级标准装备，以替代现役老旧的M14。

1967年，美国陆军于该年2月28日正式将XM16E1命名为“美制5.56毫米M16A1步枪”，作为标准装备配发全军。

柯尔特 单动式手枪 AKA

口径	.45柯尔特左轮弹药
弹鼓容量	6发
动作方式	转轮式
枪口初速	约265米/秒（约870英尺/秒）
有效射程	约30米（约98英尺）
尺寸	318毫米（全枪）；191毫米（枪管）
质量	1048克（未装填）



柯尔特单动式手枪（SAA），在左轮爱好者心目中是一个传奇。

1873年，美国陆军为它的部队装备了两种左轮手枪：陆军/骑兵专用和炮兵专用的两种型号，它们之间的区别仅仅是枪管的长度，在这里显示的图片是陆军/骑兵用的型号。

这也是一种可靠的、精度很高且威力十足的武器，但是少数的反对者指出其保险太难扳开。

斯通纳 M63

口径	5.56 × 45 毫米北约制式 M193 弹
弹夹容量	150 发弹链箱
运作方式	导气式
射速	700/1000 发 / 分
枪管	6 膛线 右旋
枪口初速	1000 米 / 秒（3300 英尺 / 秒）
有效射程	1000 米（3300 英尺）
外形尺寸	660 毫米 可伸缩枪托
质量	4.9 千克（未装填）



斯通纳M63的历史开始于AR-15的设计者尤金·斯通纳对使用7.62 × 51毫米北约弹的斯通纳62机枪进行研发的时候。看到7.62毫米弹药如今在美国已经很不受欢迎，斯通纳重新设计了62式的枪膛以使之能够使用5.56毫米M193弹。

M63被美国军方以“XM22”的型号名称接受。“XM23”是另一支被削减掉的突击枪支。它在1963年早期被引入，并以M63A1的型号名称登陆美国海军。海军将他们的M63“转让”给了美国海军陆战队，因为他们拥有了一种更加可靠、火力更有效、并且性能更全面、更易于操纵的M60。

但是，M63注定只能维持目前的情况——它绝不会战胜性能远比它差的M60并成为美国陆军的轻机枪。它更加昂贵、更复杂和难于维护（因此，这意味着也需要在使用者的训练上花费更多的功夫——在陆军看来这是很不合算的事情）。

直到今天斯通纳枪仍然在海军海豹突击队中使用，以“‘骑士’的斯通纳 5.56 LMG”的形态。这种武器对于“有缺陷的武器就是一件失败的武器这句话”是一个考验，它的确是一个例外。

SVD 德拉戈诺夫



SVD 德拉戈诺夫(Snaiperskaya Vintovka Dragunova,德拉戈诺夫狙击步枪)是于1958年根据需求而研制的，它于1963年出产并于同年为苏军采用并装备。严格上讲这不是一种标准的狙击步枪：德拉戈诺夫只能算是一种火力支援步枪，每个步兵班都装备一支。

这是一种非常优秀的狙击步枪，它可以使用常规的7.62 × 54R枪弹（这种子弹使用SVD钢芯弹头），这种子弹的弹壳起源于19世纪，是仍然有弹底边缘的弹壳，却胜过中心发火的枪弹（有缘弹壳与我们今天常见的子弹相比它的“嘴”是突出的），尽管“年纪”很大但是杀伤效果却相当好！

口径	7.62 × 54r（r 代表“子弹底缘”）苏制弹药
弹夹容量	10 发
动作方式	导气式
枪管	4 膛线 右旋
枪口初速	828 米 / 秒（2720 英尺 / 秒）
有效射程	600 米（1980 英尺）
外形尺寸	1225 毫米（枪长）；620 毫米（枪管）
质量	4.35 千克（空枪）

即使在最艰苦的环境中这支枪也是非常可靠的，比任何同类枪支都轻（绝大多数狙击步枪的重量超过7千克），精度高，火力猛。除了有些小毛病的狙击瞄准镜，这支枪还有保留有一个常规准星，甚至对于一支狙击步枪来说实在有点奇怪的装备——一个为了AK-47的刺刀准备的刺刀架。

RPG-7V

口径	40mm/80mm 榴弹
初速度	120 米 / 秒 （360 英尺 / 秒）
有效射程	300 米（900 英尺）
武器尺寸	953 毫米（未装榴弹）；1340 毫米（装填榴弹后）
重量	7.9 公斤（发射器）；2。25 公斤（榴弹）
穿甲能力	330 毫米



RPG是“火箭助推榴弹”的简称，这种特殊的武器于1961年服役，这是一种可以重复使用，肩扛发射，由发射口装填的榴弹发射器。

重新装填RPG-7最少需要14秒钟，这时在敌方火力面前射手如果没有适当的保护和掩护是极为危险的。虽然这种武器设计得可以单人进行发射和装填的操作，但是在俄军标准编制中通常会有一名步枪手担任火箭发射手的副手以提供掩护火力。同时，与德拉格诺夫SVD狙击步枪一样，RPG会占用步兵班内的一个人员编制。

火箭弹在飞离发射口大约十米后点燃推进剂，对于这种武器来说精度并不是它的强项，它能够击中300米处的固定目标。如果火箭弹飞行920米内未能击中目标便会自行引爆。这不只是一种反坦克兵器，还是一种多用途的利器。它能够用于摧毁掩体以及击落直升机，固定翼飞机，甚至在射手射程之内的各种目标，即使RPG-7V没有安装诸如热寻的之类的引导系统。它甚至被用于对付单个人员目标。

阿夫托马特·卡拉斯尼科夫 47（AK-47）



它的历史开始于1944年，自从卡拉斯尼科夫军士从战场上负伤归来后，在就医的过程中他就开始进行轻武器的研究。在1945到1946年之间他设计出了一支突击步枪，并于1946年用它参加苏联的一次武器试验。那支枪没有被采用。

1947年间，第二次试验开始，他的设计以“7.62毫米 Automat Kalashnikova, Obraztsa 1947 Goda”的名字被采纳了，(好长的名字……）无需多言，这种武器开始了它成为全世界最知名的武器的传奇历史——AK-47。

1951年，在进行了一些小的改进之后（当然保留了AK-47的名称）一种新的型号出现了：AKS-47，一种更短的，有可折叠枪托的新型AK-47。

1959年，AK再次进行了改进，这次以故障更少的冲压机匣代替了原来的铣制机匣，并被命名为“Avtomat Kalashnikova Modernizirovannyj”，意思是一种“现代化后”的AK-47型号，附上了所有能加上的附件，包括一个可拆卸的枪口消焰器。其他的改进如下：1.重新设计的枪托和小握把；2.可调准星现在范围变为100米到1000米之间，高于AK-47 800米的有效射程（即使战斗的范围通常不会超过400米）。

它是一种十分有效的单发点射式武器（全自动射击时完全不可控制），即使在最艰苦的条件下，第一发子弹的精度仍然值得信赖。即使机匣中塞满了沙子它一样能开火射击，同时虽然它制造起来非常便宜和简单，却是十分的可靠和优秀。

口径	7.62 × 39 毫米 苏制弹药
弹夹容量	30/40 发
动作方式	导气式
射速	600 发 / 分
枪管	6 膛线 右旋
枪口初速	600 米 / 秒（2350 英尺 / 秒）
有效射程	400 米（1320 英尺）
外形尺寸	870 毫米（枪长）；415 毫米（枪管）
质量	4.3 千克（空枪）；AKM---3.14 千克（空枪）

AK家族在AKM形成后真正达到了全盛，同时基型AK-47开始成为收藏家追逐的珍贵藏品，AKM弹匣上的凹槽是区分AK和AKM的显著标志，1951年后的AK和1959年后的AKM上都有。


TRIUMPH
LAK 770



ISBN 7-88499-084-9
9787884990849